PC GAMES WORLD FREEWARE #01/05

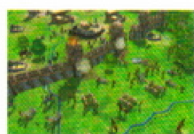
SPECIALE GIOCHI FREEWARE

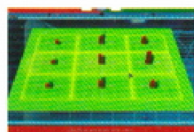
€ 4,90 CON CD

PC GAMES WORLD

31 GIOCHI COMPLETI IN REGALO GIOCALI SUL CD

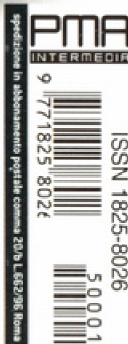
3 DEMO DA GIOCARE SUBITO


EMPIRE EARTH II


SCUDETTO 5


FREEDOM FORCE VS. THE THIRD REICH

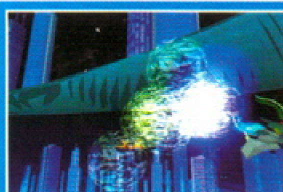
The Sims 2

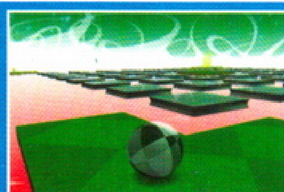


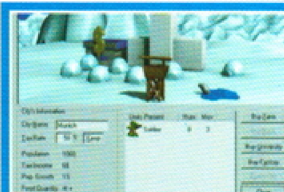
LA RECENSIONE DELLA PRIMA ESPANSIONE E UN INCREDIBILE SPECIALE SUI MOD PIÙ FOLLI ED ESTREMI

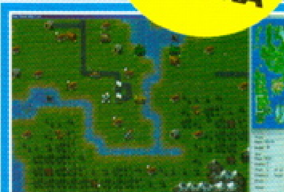
E MOLTO ALTRO ANCORA


AVVENTURA!

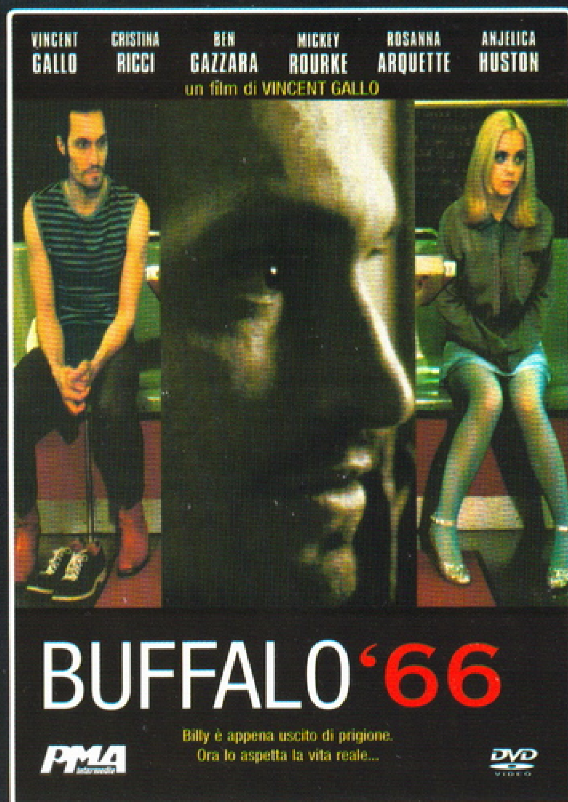

AZIONE!


PUZZLE!


STRATEGIA!


GdR!

E INOLTRE: TUTTE LE NOVITÀ PIÙ UNDERGROUND DALLA SCENA FREEWARE DEL MONDO PC



BUFFALO '66

Billy è appena uscito di prigione. Per pagare i debiti contratti scommettendo sulla squadra di football di Buffalo ci ha passato cinque anni al posto del vero colpevole. Ora ha un'idea fissa in testa: uccidere il giocatore che considera responsabile della sconfitta di Buffalo. Ma prima deve far visita ai genitori che lo credono musicista in giro per il mondo. Per rendere credibile la sua storia Billy ha bisogno di una moglie e non trova di meglio che rapire una ballerina. Il ritorno a casa degenera in un incubo, ma, tra rancori familiari e incontri bislacchi, Billy trova il modo di innamorarsi davvero della finta moglie.

Un cast eccezionale per il debutto alla regia di Vincent Gallo (Fratelli): Christina Ricci (Il mistero di Sleepy Hollow), Ben Gazzara (Gioco a due), Anjelica Houston (Debito di sangue), Rosanna Arquette (Pulp Fiction) e Mickey Rourke (Nove settimane e mezzo).

Diretto da: VINCENT GALLO - **Produzione:** USA - 1998
Interpreti: VINCENT GALLO, CHRISTINA RICCI, ANJELICA HUSTON, BEN GAZZARA, MICKEY ROURKE, ROSANNA ARQUETTE

IN TUTTE LE EDICOLE

Solo 8,90 Euro

PMA intermedia

Cinema in DVD

Editoriale Giochi Freeware



Una Rivista Differente

Di riviste dedicate ai videogiochi PC ce ne sono da sempre molte, quindi la prima e più importante domanda da porsi è la seguente: "Che bisogno c'era di un'altra testata?" Lasciatecelo spiegare brevemente. **PCGW Freeware** ha due importanti ragioni per esistere, una doppia elica che compone il suo DNA, spiegandone i "come", i "chi" e i "perché". Per raccontare queste due anime è sufficiente spezzare la testata nelle due parti che la compongono: PCGW e Freeware. **PCGW** è un nome che alcuni di voi forse ricorderanno. **PCGW Freeware** nasce infatti dalla lunga esperienza di PC Games World, una rivista che durante la sua vita ha provato a guardare in modo diverso un mondo, quello del gioco su personal computer, che da sempre è il più complesso ma anche il più appagante. La squadra è la stessa, a parte il fondatore e direttore storico della rivista Marco Accordi Rickards (in bocca al lupo, Metalmark!) e la voglia di ripartire alla grande è immensa. Solo... con una marcia in più. E qui entra in gioco la seconda parola. Freeware. Dietro questo termine, che sostanzialmente significa "roba gratis", si cela un universo underground assolutamente incredibile e quasi sempre dimenticato. La rivista che avete tra le mani, invece, non solo vi presenta tutte le novità più interessanti che bollono nella pentola del freeware, ma lo fa regalandovi un CD strapieno di giochi, tutti completi, tutti gratuiti e tutti rigorosamente selezionati dal nostro staff di esperti tra i prodotti "free" migliori del mondo. Avventure, strategici, sportivi, puzzle... non vi resta che capovolgere questa rivista, inserire il disco nel vostro PC e lasciarvi trasportare in una galassia di divertimento della quale non avreste mai immaginato l'esistenza. Vedrete che vi appassionerete, proprio come è successo a noi. Ne riparliamo sul prossimo numero!

N. 01 del 2005
Registrazione presso il Tribunale di Velletri con il n. 2/2000
ISSN 1825-8026

SI RINGRAZIANO
Francesco Bernacchio, Matteo Boccolini, Fabrizio Onori, Roberto Cifra, BEM, Joseph Toaff, Piermaria Mendolicchio, Manuela Bordoni, Daniele Antinolfi.

PROOF READER
Michelle De Ville

GRAFICA ED IMPAGINAZIONE
(MP Studio:)
Alessandro Benedetti
(Direttore di produzione)

PMA INTERMEDIA

PRESIDENTE
Antonio Natale

DIRETTORE RESPONSABILE
Ugo Consolazione

DIRETTORE EDITORIALE
Pasquale Ruggiero

ASSISTENTE DI PRODUZIONE
Alessio Danesi

AMMINISTRAZIONE
Laura Marinelli
Tiziana Silvestri

RESPONSABILE SPEDIZIONI
Paolo Nanna

STAMPA
Centro Poligrafico Romano
via Dorando Preti, 20
00011 - Bagni di Tivoli

DISTRIBUZIONE
SO.DI.P di Angelo Patuzzi spa
Via Bettola, 18 - Cinisello Balsamo (MI)

EDITORE
PMA Intermedia srl
Via Cancelliera, 60
00040 Ariccia (Roma)
Tel. 06.9341045 - Fax. 06.93494233
e-mail: pcgw@magicpress.it

Dello stesso gruppo editoriale:
PS GAMES WORLD - XBOX GAMES WORLD - STRATEGY WORLD - JAPAN HENTAI X - PSYCHO! - CLASSIX! - :RITUAL:



SOMMARIO

Anteprime

Recensioni



The Godfather

Dopo anni, Il Padrino torna a essere un blockbuster annunciato: **sarà il videogioco di Natale?**

C'era una volta la famiglia Corleone, che per dieci lunghi anni, subito dopo la Seconda Guerra Mondiale, monopolizzò la scena del crimine americana. Spietati, ricchissimi, uomini d'onore, erano diventati un vero fenomeno mediatico, con la loro inarrestabile scia di sangue, per il controllo di ogni attività illecita sul territorio statunitense. In questo contesto, magnificamente descritto nel libro di Mario Puzo e nel capolavoro senza tempo della Paramount Pictures, Elettronic Arts vestirà il giocatore nei panni di un giovane apprendista mafioso, desideroso di guadagnare stima e rispetto, oltre al semplice ma pur sempre utile contante, nella super-banda Corleone. Dopo un breve periodo di piccoli furti e qualche aggressione, infatti, subito si verrà "assunti" nella Famiglia, all'interno della quale ci si dovrà fare strada, rispettando ordini e incutendo timore... insomma, diventando dei veri e propri uomini d'onore! All'inizio del gioco, ci si potrà creare in tutto e per tutto il proprio beniamino, da inserire subito nella New York del crimine, anno 1945, sperando di farsi strada in fretta, alla scalata dei vertici della mafia. Le varie missioni alle quali si potrà prendere parte saranno caratterizzate, così si dice negli uffici americani di EA, da un'estrema varietà di azione: si dovrà partecipare a esecuzioni, pestaggi, lavori di diplomazia, furti, agguati e quant'altro. Il tutto corredato da una serie di scene riprese direttamente dal capolavoro cinematografico: il videogioco, oltre a esserne in gran parte tratto, ne è assoluto debitore. Tecnicamente questo **The Godfather**, si preannuncia con visuale in terza persona, gia vista ad esempio in titoli quali i vari GTA o lo stesso Mafia (restando in un clima più familiare), caratterizzata da un'alta cura e da uno stile assolutamente inconfondibile, che riporterà il giocatore all'interno dei cupi anni '50. A un'occhiata più approfondita, dalle foto e dai filmati finora diffusi, emerge sicuramente una cura per i dettagli ed un'attenzione rivolta

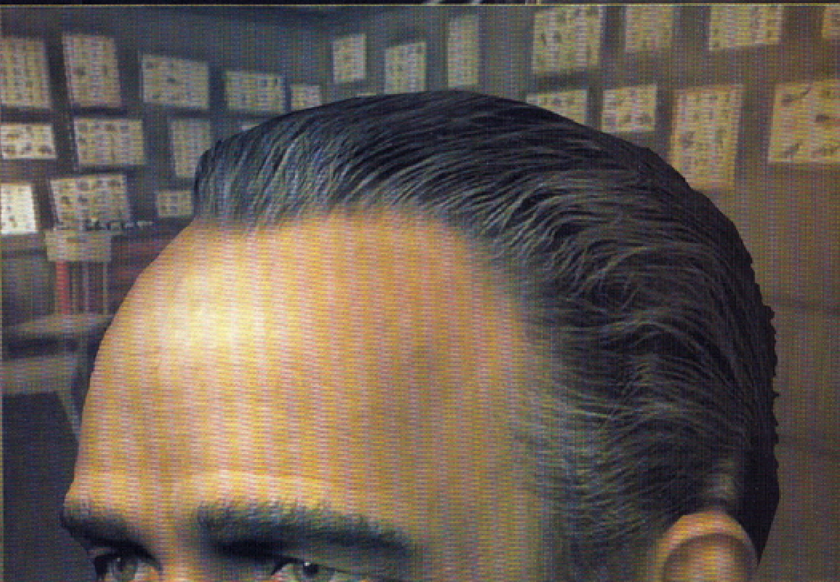


NON MANCA NESSUNO I personaggi del film ci sono davvero tutti.



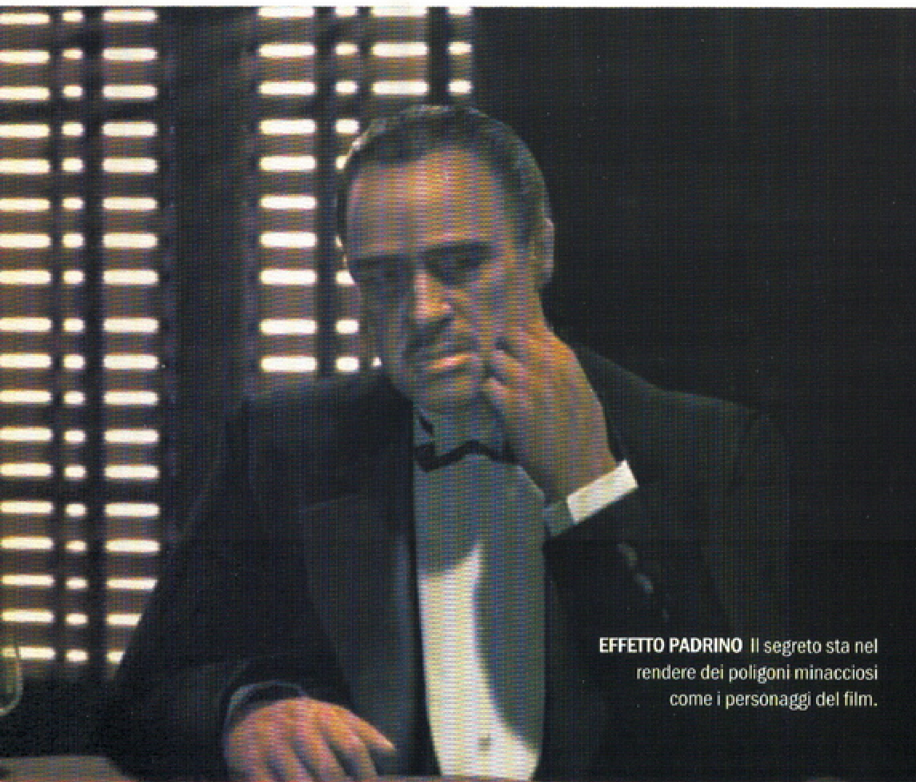
FOTOREALISMO gli sviluppatori puntano a rendere tutto il più verosimile possibile.



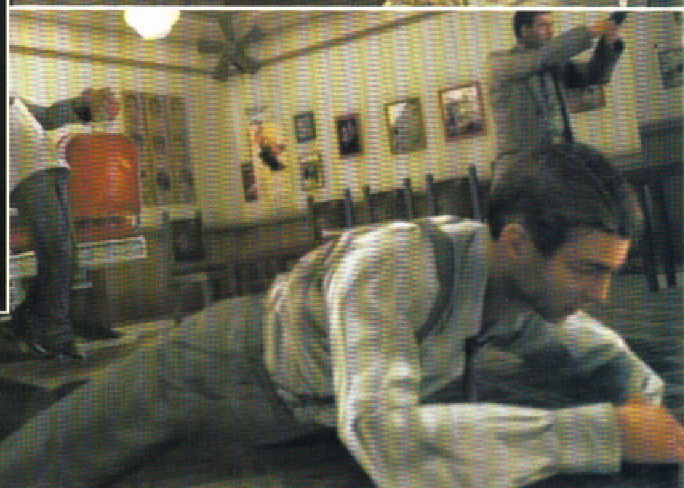


all'aspetto puramente visivo che non dovrebbe far rimpiangere nulla colleghi più blasonati. Ovviamente, trattandosi comunque di uno stadio non avanzato di sviluppo, c'è da sperare che tutto questo lavoro venga mantenuto nella versione finale, ma in EA assicurano che non vi sarà alcun problema in proposito e che non ci troveremo di fronte a grosse differenze, ma bensì ad un avanzamento ulteriore di alcuni dettagli.

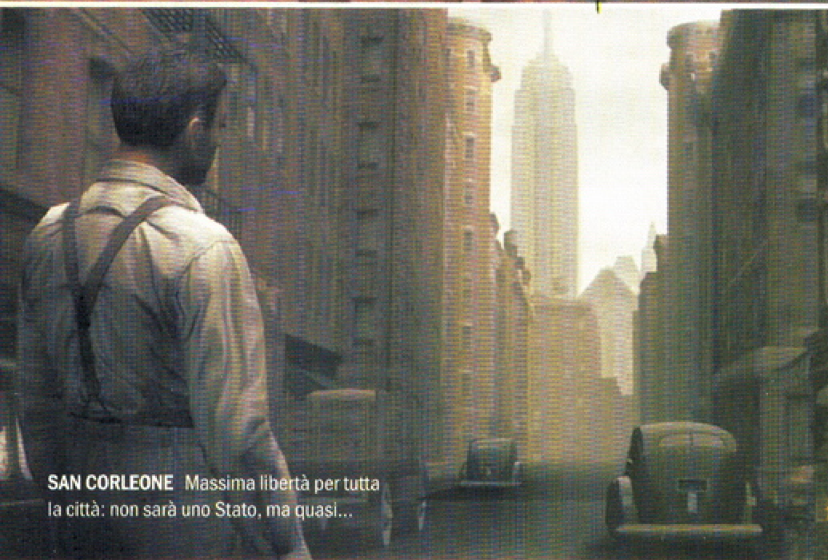
Per quanto riguarda l'aspetto del gameplay, ci troviamo di fronte a un altro comparto di tutto rispetto. Il giocatore, a seconda del tipo di missione assegnatogli, potrà decidere di agire in più modi, usando astuzia, violenza, pressioni o semplici avvertimenti. Ogni scelta intrapresa all'interno di **The Godfather** avrà un suo seguito durante tutta l'avventura, sia in positivo che in negativo, modificando i giudizi che i personaggi più potenti potranno farsi su di noi. Prendiamo ad esempio una missione in cui dovrete "convincere" qualcuno a pagare la sua rata di racket: potrete farlo a parole, gridando, ma anche utilizzando spranghe e bastoni per


EFFETTO PADRINO Il segreto sta nel rendere dei poligoni minacciosi come i personaggi del film.


CRIMINALITÀ SPICCIOLA Partire dai bassifondi per arrivare alle vette della criminalità: già sentito?






SAN CORLEONE Massima libertà per tutta la città: non sarà uno Stato, ma quasi...

picchiarlo o distruggere il suo negozio e indurlo a pagare con le cattive maniere. Queste scelte avranno un peso fondamentale per la nostra attività di mafiosi rampanti. Ovvio che a volte potrà essere consìgliata l'astuzia al posto della schietta e brutale violenza, o il contrario. Starà al giocatore compiere la scelta migliore ogni volta, per garantirsi un posto di benevolenza tra i vari piccoli boss, fino alla scalata ultima al cospetto di Don Vito. Come detto precedentemente, essendo il gioco un diretto discendente del famosissimo film girato da Francis Ford Coppola, Elettronic Arts ha dalla sua, una vasta schiera di attori disposti a concedere voci e volti ai vari padrini del titolo. Ecco che, quindi, a fianco dei vari (e gia importantissimi) James Caan nei panni di Sonny Corleone e di Robert Duvall in quelli di Tom Hagen, vi sarà anche la voce concessa da Marlon Brando, poco tempo prima della sua morte, che naturalmente impersonerà niente di meno che il boss dei boss, Don Vito Corleone.

Il titolo è previsto per la fine del 2005, sia negli USA che in Europa, e state pur certi che di qui a quella data se ne farà un gran parlare; il gioco è un best seller in potenza, tutto starà a vedere se la software house americana, riuscirà a trasformarlo in un vero e proprio capolavoro degno di cotanto film.

IL PARERE DI PCGW

Idea geniale quella di riprendere una storia che, per assurdo, sembra davvero perfetta per un videogioco. Un grande classico al quale molti gangster-games si sono ispirati: la quadratura del cerchio. Speriamo ne valga la pena.

Sviluppo ....EA Redwood Shores
Prodotto .... Electronic Arts
Uscita .... Fine 2005
Sito uff. ......www.eagames.com/official/godfather/godfather/us/index.jsp



Battlestations: Midway

Battlestations: Midway, ambientato durante la battaglia del Pacifico fra Giapponesi e Americani, si propone come un gioco in grado di unire forti elementi strategici con l'azione in 3D. Il controllo di navi, aerei e sommergibili potrà essere preso di volta in volta dal giocatore durante le campagne e contemporaneamente da più giocatori nei multiplayer, che saranno una caratteristica fondamentale di questo titolo. Nella versione incompleta che abbiamo potuto osservare, la casa ungherese Mithis ha puntato su una doppia interfaccia: una strategica, in cui si possono programmare i movimenti e l'assetto generale della flotta, ed una tattica, in terza persona, alla quale si accede ciccando su una nave o su un aeroplano nella schermata strategica, prendendone così il controllo. Il realismo sarà sicuramente un punto di forza di questo titolo: gli uomini si muovono sul ponte e corrono qua e là a riparare i danni, oppure scappano direttamente alle scialuppe se la nave sta affondando. Soprattutto nel caso delle navi più grandi, i danni sono fortemente localizzati. Non possiamo sperare di buttare giù una nave ammiraglia con un bombardiere, ma possiamo distruggere alcune cannoniere per permettere alla flotta di avvicinarsi. Allo stesso tempo è fondamentale dare il fianco alle navi nemiche, in modo da attaccarle con tutte le cannoniere laterali, che altrimenti sarebbero inutili. La grafica sembra eccellente, con una attenzione al dettaglio quasi maniacale. Il gioco prevede due campagne (USA e Giappone) con la possibilità di ricreare scenari storici come l'attacco a Pearl Harbour o lo sbarco ad Okinawa, più un sistema di multiplaying ancora in fase di sviluppo, ma che si preannuncia una caratteristica fondamentale del gioco. Insomma: un mix di tattica, strategia ed azione in tempo reale che non potrà non tenere sulle spine gli appassionati.

IL PARERE DI...

Battlestations: Midway sembra in grado di rivoluzionare il concetto di battaglia navale, finora poco sfruttato nei videogiochi in tutti i suoi aspetti gestionali, strategici e tattici. Lo aspettiamo con ansia!

Sviluppo	SCi Entertainment
Prodotto	Mithis
Uscita	Estate 2005
Sito ufficiale	www.sci.co.uk

Un altro oblò spalancato sulla storia, ma soprattutto un'esperienza di gioco che promette faville



VENTO DIVINO Nei panni dei giapponesi potremo anche lanciare i nostri aerei in attacchi kamikaze!



FUOCO INCROCIATO Incrociare anche le dita e buttarsi in picchiata, se si vuole uscirne vivi.

STAR WARS: Empire at war

L'esperienza di Westwood al servizio dell'Impero per un RTS da capogiro

Ambientato pochi anni prima di Episodio IV, quindi all'apogeo del malvagio Impero Galattico, l'ultima fatica della LucasArts si avvale dei programmatori della Petroglyph, molti dei quali in precedente servizio alla Westwood di **Command and Conquer.** La trama è ancora da definire, ma alcune fonti parlano di alcune citazioni dal prossimo Episodio III (e ti pareva) e di parecchio vintage per fare impazzire i fan, compresa la nascita dell'alleanza ribelle e della stazione spaziale Morte Nera. Il gioco comprenderà due campagne, giocabili nel ruolo dell'Alleanza Ribelle o dell'Impero Galattico, ambientate su un numero imprecisato di pianeti, che però sappiamo comprendere i più famosi: Hoth, Tatooine, Naboo e Yavin saranno sicuramente inclusi. Il sistema di battaglia si articolerà sia sulla terra che nello spazio. Inoltre le unità rimarranno da battaglia a battaglia, un po' come succedeva in **Battle for Middle Earth**, e insieme a loro anche le basi costruite dai giocatori. Le campagne, tuttavia, non saranno lineari.
I programmatori anticipano che invece di spostare gli eserciti in missioni sequenziali, il compito del giocatore sarà combattere da pianeta a pianeta in una galassia prefissata o randomizzata.
Il fatto che unità e basi si mantengano una volta create rende il consolidare il proprio dominio o lo spostare un esercito da un pianeta all'altro molto più strategico. Sarà possibile intercettare le flotte nemiche prima che arrivino su un pianeta con difese terrestri insufficienti, portando la battaglia dove si è più forti.
L'invasore, difatti, deve portare i suoi trasporti truppe in orbita, scortandoli con la flotta.
Questo rende possibile fermare enormi flotte stellari con un pugno di intercettori: un' imboscata ben congegnata può distruggere i trasporti, costringendo il nemico a ritirarsi per l'impossibilità di effettuare l'assalto terrestre.
Un universo di battaglie in evoluzione costante è l'obiettivo ambizioso degli sviluppatori. Le tattiche saranno simili a quelle rese famose dalla filmografia di

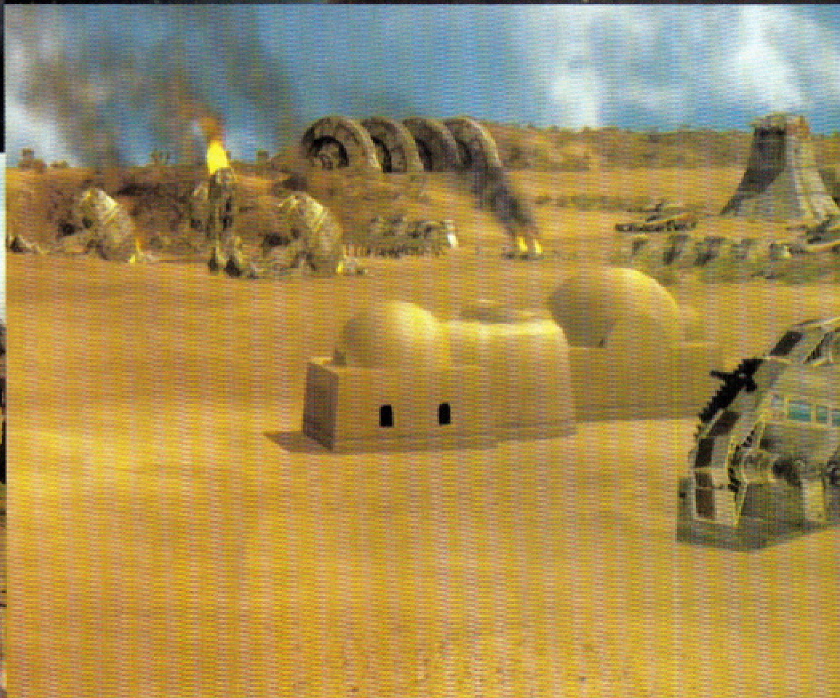




IN ORBITA in primo piano i trasporti imperiali cercano di sbarcare le truppe, protetti dai TIE Fighters.



DIFESA la base è sotto attacco, ma l'Alleanza Ribelle resiste colpo su colpo



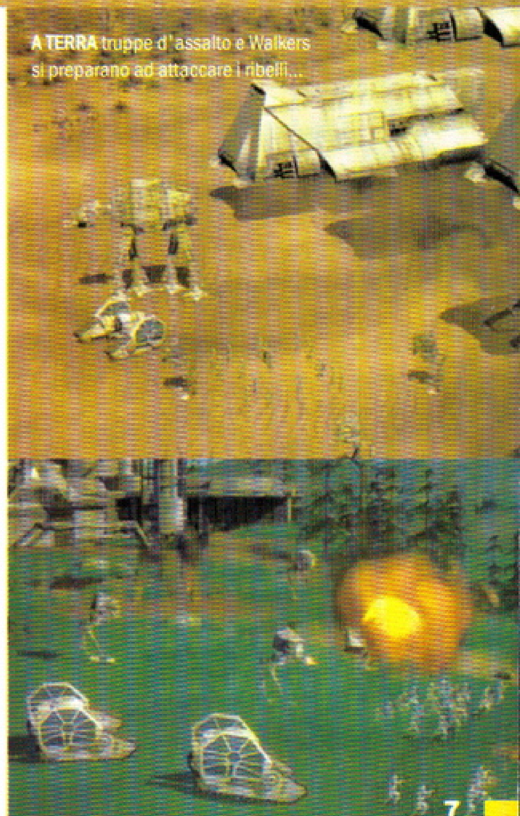
Star Wars: da una parte i pochi ribelli, che possono contare su unità di elite piuttosto costose ma efficaci, dall'altra l'Impero, in grado di scatenare orde di soldati imperiali, poco costose ma qualitativamente inferiori ai ribelli. Proprio come nei film, la miglior tattica per i ribelli sarà di colpire e fuggire, mentre l'Impero si dovrà incamminare in una marcia di conquista, ed utilizzare al meglio le sue numerose forze soprattutto per consolidare i pianeti senza frammentare troppo l'esercito. L'intelligence gioca un ruolo fondamentale: i ribelli partono in grado di seguire ogni mossa dell'Impero, mentre quest'ultimo deve cercare di indovinare la posizione dei ribelli, mandando droidi-sonda in giro per la galassia.

Le unità, sia di terra che d'aria, saranno, come al solito, parte di una "scala di superiorità", ma la novità sembra essere una IA che farà attaccare automaticamente a determinate unità il bersaglio più vulnerabile. Questo per evitare salve di missili anticarro su due soldati o raffiche di mitragliatrice sui carri armati, ma anche per fornire al giocatore la possibilità di gestire battaglie enormi senza impazzire.Il motore grafico è completamente firmato Petroglyph, ma fino ad oggi è stata messa a punto solo la parte riguardante le battaglie spaziali. Dalle cinematics e dal piccolo demo che abbiamo potuto osservare, fatte completamente con il motore del gioco, la grafica appare di ottimo livello. I programmatori devono ancora inserire unità eroiche, ma assicurano che Luke, Leia, Darth Vader e molti personaggi dei sei episodi saranno presenti sul campo di battaglia.

IL PARERE DI PCGW

Un mondo che si evolve dinamicamente con le scelte del giocatore, strategia in terra e nello spazio e l'ambientazione di ***Star Wars****... Di una cosa siamo sicuri: questo RTS firmato Lucas non sarà un fiasco come l'ultimo* ***Galactic Battleground.***

Sviluppo	Petroglyph
Prodotto	LucasArts
Uscita	Autunno 2005
Sito uff.	www.lucasarts.com



A TERRA truppe d'assalto e Walkers si preparano ad attaccare i ribelli...

Area 51

Poter sbirciare nei segreti più nascosti dell'Area 51 può non essere un'ottima idea. **Provare per credere!**



L'Area 51 è stata spesso oggetto di racconti ed episodi legati alla manifestazione di alieni ed eventi soprannaturali. Nel gioco di Midway è proprio il paranormale a farla da padrone, prendendo spunto da quei racconti che hanno reso questo luogo famoso. Un virus letale si è diffuso in uno stabilimento di ricerca nel Nevada, proprio all'interno dell'Area 51, provocando mutazioni genetiche ai danni dei ricercatori. Voi vestirete i panni di Ethan Cole, capitano di una squadra di ricerca speciale, di nome Hazmat (Hazardous Materials), inviata dal governo degli Stati Uniti per far fronte al problema della diffusione del virus all'interno dell'area. Ethan e il suo gruppo dovranno introdursi all'interno dello stabilimento e tentare di porre fine al tutto esplorando attentamente ogni piano e laboratorio dell'edificio, facendo ben attenzione a non lasciarsi contagiare dagli alieni, anche se Ethan subirà comunque delle mutazioni nel corso del gioco. Ovviamente per fronteggiare gli esseri umani che hanno contratto il virus, all'inizio Ethan avrà a disposizione i suoi compagni di squadra che saranno utilissimi nei combattimenti in quanto aiuteranno il protagonista a farsi largo tra la sorveglianza, e all'occorrenza gli copriranno le spalle: saranno guidati dall'intelligenza artificiale e non saranno personaggi gestibili. Man mano che progredirete nel gioco avrete a disposizione anche un fornito arsenale di armi che si riveleranno molto utili, in particolare il fucile da cecchino.

INCONTRI RAVVICINATI
Due alieni intenti a fare qualche losco studio nel laboratorio.

ECCONE UNO
Lo stabilimento pullula di esseri contagiati dal virus.

DIETRO L'ANGOLO
Questa base è il posto meno sicuro del mondo, non c'è che dire.

Le atmosfere sono ben curate e risultano molto convincenti, non per niente gli effetti speciali e gli effetti di luci sono stati partoriti dal genio di Stan Winston, creatore di mostri ed effetti per film come Alien e Predator. La grafica, pur non presentandosi eccessivamente innovativa, è ottima dal punto di vista tecnico, anche grazie ad un buon motore grafico. Il tutto è reso ancora più accattivante da un impeccabile design degli ambienti e dei personaggi (date un'occhiata agli alieni e vi renderete conto) e da una fisica altamente realistica, ottenuta grazie al sistema ragdoll. A coronare il tutto una colonna sonora coinvolgente che vanta la collaborazione di Chris Vrenna, batterista del gruppo Nine Inch Nails e collaboratore di altre rock band (i Metallica, ad esempio) e un doppiaggio d'eccezione, che vedrà David Duchovny dare la voce al nostro protagonista e Marilyn Manson nel ruolo di alcuni nemici. Oltre allo story mode in single player sarà anche presente una sezione multiplayer con alcune idee che apparentemente si rivelano essere piuttosto buone. Segnaliamo poi che oltre alle modalità standard quali Death Match, Team Death Match, Capture the Flag è presente anche una modalità del tutto insolita, ideata apposta per Area 51: Humans VS Alien Mutant Team Death Match.
Non dimentichiamoci la possibilità di giocare in rete LAN o online con giocatori di tutto il mondo fino ad un massimo di 16 utenti che vi dà la possibilità di mettere in piedi sfide all'ultimo sangue per apprezzare al meglio le possibilità del gioco. **Area 51** si presenta senza dubbio come uno sparatutto degno di nota, che muove i suoi passi a partire da una storia forse non originale, ma ben congegnata e arricchita da elementi accattivanti e funzionali. Non ci resta che aspettare l'uscita del gioco e verificare con i nostri occhi se le aspettative saranno rispettate.

IL PARERE DI PCGW

Un gioco apparentemente in grado di regalare soddisfazioni e divertimento grazie a situazioni ed elementi di gioco coinvolgenti e impeccabili dal punto di vista tecnico. Speriamo possieda davvero quella marcia in più per emergere nel panorama degli FPS.

Sviluppo ...... Inevitable Entertainment
Prodotto ...... Midway
Uscita ...... Primavera
Sito ufficiale www.area51-game.com

DOOMED?
Questo mostro ci ricorda qualcosa. Magari siamo su Marte?

Grand Theft Auto: San Andreas

Dopo aver fatto faville su console, l'action game definitivo arriva su PC. **Carico di novità?**



SI PUÒ C'è davvero poco che non sia permesso in questo gioco. Grandioso.

L Il momento è finalmente giunto. **Grand Theft Auto San Andreas**, dopo essere stato acclamato come uno dei migliori giochi di tutti i tempi, è pronto ad arrivare su PC. Che cosa ci sarà di nuovo? Innanzi tutto, preparatevi a sostanziali migliorie grafiche: le immagini a corredo di questo articolo sono tutte tratte dalla versione PlayStation 2, visto che al momento non è stato rilasciato nessuno screenshot della conversione PC, ma potremo contare su texture più definite, frame rate meno incerto e poligoni più numerosi. A parte le ovvie migliorie grafiche e la risoluzione di alcuni dei suddetti bug, difficilmente la Rockstar potrebbe introdurre un vero multiplayer (al di là delle sezioni bonus nelle quali è possibile giocare in due, già presenti nella versione PS2), anche se le voci che si erano inseguite prima dell'uscita del gioco originale stanno cominciando a tornare insistenti sulla Rete con l'avvicinarsi dell'uscita di questa conversione.

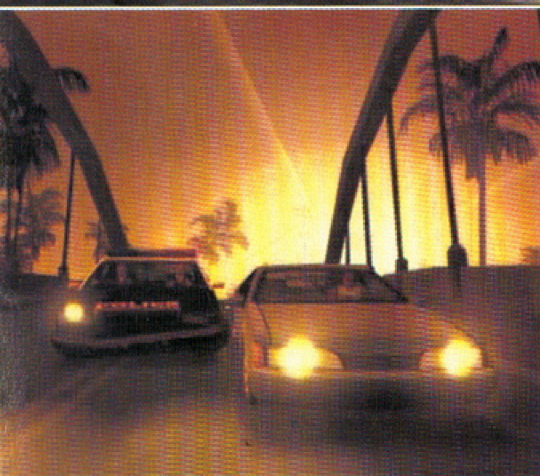
Il gioco si ambienterà nello Stato, palesemente ispirato alla California, di San Andreas. A differenza del precedente Vice City, però, adesso il protagonista si muoverà fra the città differenti: Los Santos, copia carbone di Los Angeles, San Fierro, ricalcata su San Francisco e Las Venturas, che riproduce la vita mondana, i casinò, le luci e ovviamente la criminalità organizzata di Las Vegas.

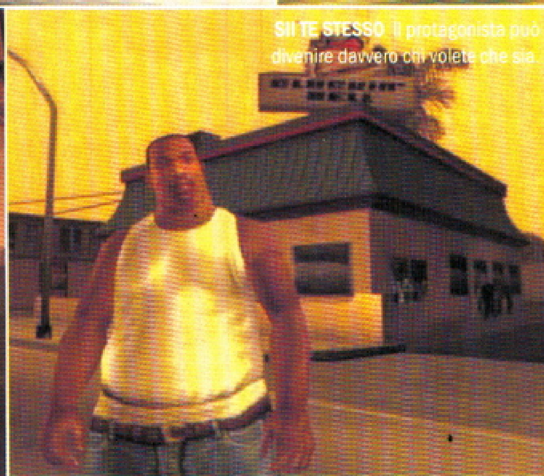
Già, perché per chi non lo sapesse (e ormai sono davvero in pochi) di criminalità organizzata si parla. Il protagonista, C.J., si troverà dai primi istanti del gioco catapultato in una faida tra gang: la sua vecchia banda è ormai allo sfascio dopo la sua vacanza forzata nella prigione di Liberty City. La sua scalata al vertice del mondo criminale sarà come sempre costellata di intrighi, violenza e crimini spregiudicati. La storia, come nel precedente **GTA**, ha un andamento piuttosto lineare, con tantissime missioni da svolgere per conto dei figuri più loschi e disparati: si comincia dal coprire i graffiti



VERSIONE CONSOLE Le immagini in questo articolo sono tratte dalla versione PS2 del gioco.







SII TE STESSO Il protagonista può divenire davvero chi volete che sia.



delle bande per mostrare il proprio ritorno in città fino al controllo di interi quartieri mediante l'intimidazione. Le missioni sono spiegate con molta più cura che in Vice City: adesso ogni obiettivo sarà chiaramente visibile sulla mappa, con differenti colori a seconda dell'azione da compiere. Differente anche la meccanica di controllo del personaggio, con numerose funzioni aggiunte, come ad esempio la possibilità di nuotare (con apposito livello di ossigeno disponibile) e cambiare la propria forma fisica dipendentemente dalla dieta e dall'esercizio. Proprio così: il vostro C.J. potrà essere, a parte le tante possibilità di personalizzazione iniziali, magro, grasso oppure atletico, a seconda di quanto lo farete mangiare o allenare.

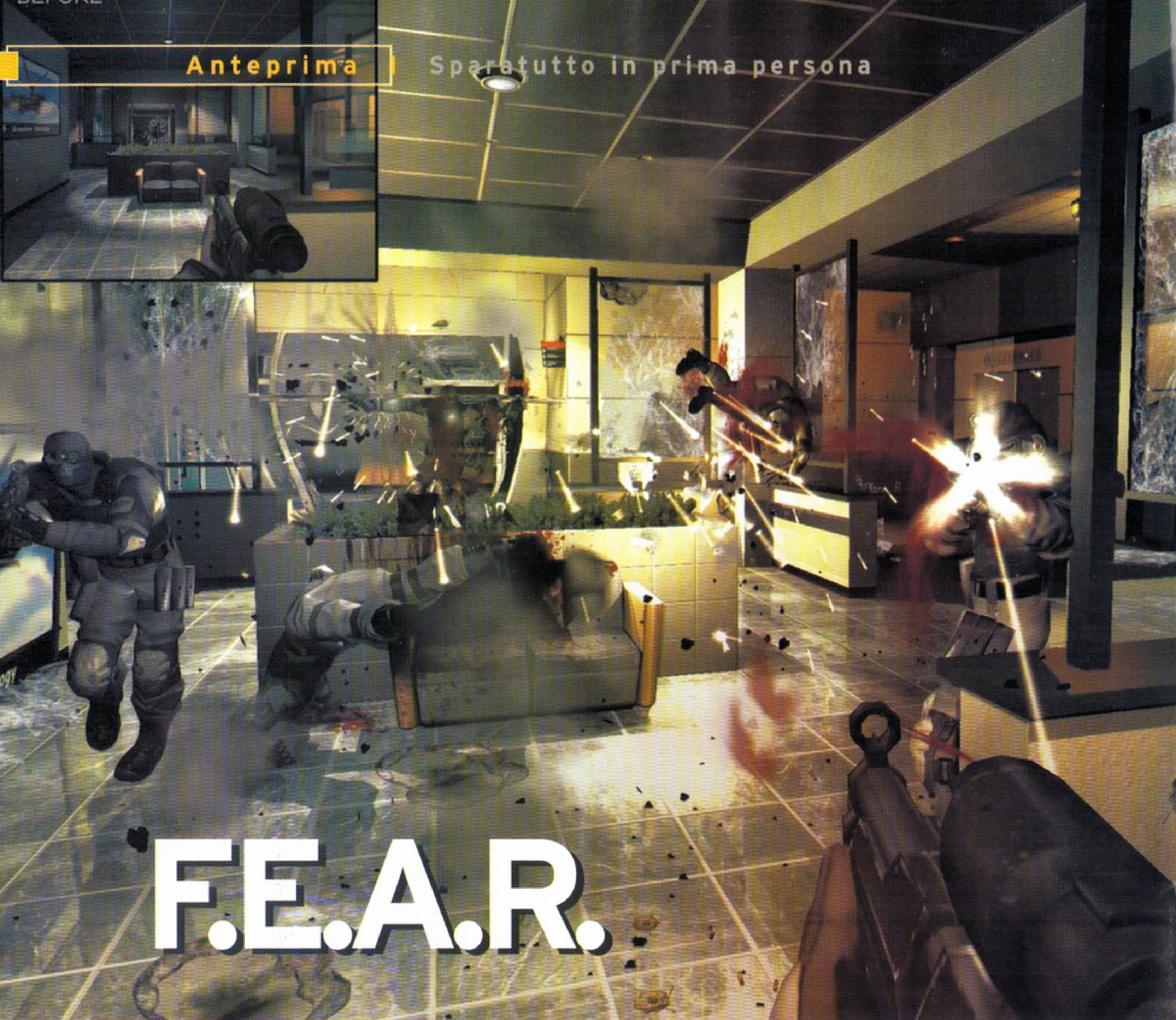
Sarà possibile quindi incrementare la resistenza o la forza, e mantenerle a livello accettabile mangiando qualcosa ogni tanto, ma attenti a non esagerare! Anche l'abilità di guidare i tantissimi modelli di automobile cresce con la specializzazione in un particolare autoveicolo. Un'altra statistica importante è il rispetto, che vi guadagnerete sulla strada facendo crescere la vostra reputazione di duro che sa come si svolge un lavoro. Con un alto livello di rispetto sarà possibile portarsi dietro l'intera gang. Presenti le varie corse clandestine, e persino una corsa di mountain bike: la bicicletta era l'unico mezzo di locomozione ancora non presente in **GTA**, adesso oltre ad essere uno dei primi che si trovano nel gioco, è anche uno dei più divertenti da usare. Anche il furto d'auto è cambiato nella forma e nella sostanza, adesso sempre meno guidatori saranno disposti a cedervi il loro veicolo. Abbiamo giocato a fondo San Andreas e sappiamo bene quanto sia magnifico: c'è davvero di tutto in questo gioco, e la consapevolezza di poter avere tra le mani una versione migliorata e, speriamo, con qualche gustoso extra, non può che galvanizzarci.



IL PARERE DI PCGW

*Già **Vice City** era stato convertito alla grande su PC, quindi ci aspettiamo davvero il massimo. Questo gioco è davvero uno dei più completi e divertenti usciti l'anno scorso: stavolta si va davvero sul sicuro.*

Sviluppo .... Rockstar North
Prodotto ..Rockstar Games / Take-Two
Uscita 10.6
Sito uff. ...... www.rockstargames.com



F.E.A.R.

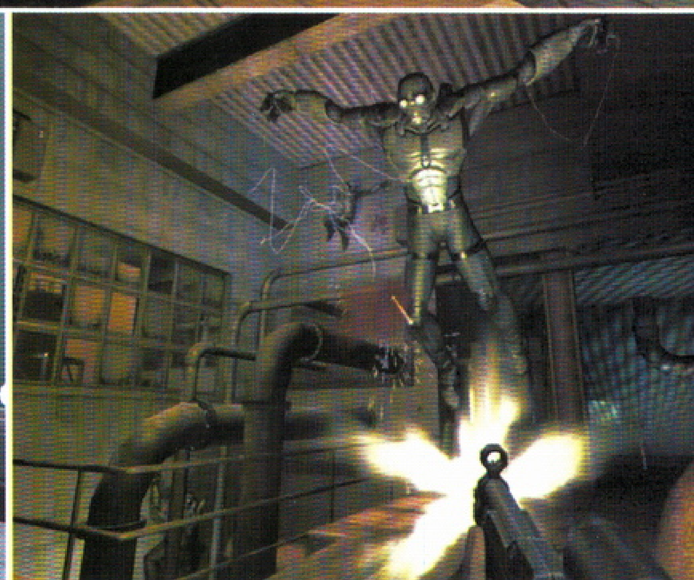
Il mondo degli sparatutto è in continua evoluzione e la Monolith prepara un titolo che fa paura!

Negli ultimi tempi il genere degli FPS ci ha riservato episodi eccellenti che hanno portato gli standard qualitativi a nuovi livelli. Tuttavia la Monolith non si fa spaventare dai rivali e con il suo **F.E.A.R.** sembra pronta a piazzare un colpo devastante. Le ultime prove che abbiamo potuto fare sia nella versione single player che in quella multiplayer hanno dato indicazioni esaltanti. L'impronta del gioco è chiaramente basata sull'azione, visti i soldati stile "corpi speciali" armati fino ai denti che popolano l'ambientazione, ma atmosfere horror e sovrannaturali aleggiano costantemente su **F.E.A.R.** sotto forma di una misteriosa quanto terribile bambina. Gli sviluppatori tengono le bocche chiuse sulla trama, che rappresenterà uno dei punti di forza del gioco, ma la fanciulla in questione sembra molto più terrificante di quanto il suo innocente aspetto farebbe pensare. Per ora, dunque, possiamo solo analizzare gli aspetti del gioco che abbiamo provato, ma è quanto basta per avere aspettative più che ottimistiche. Innanzitutto il livello di realismo sembra davvero impressionante. Il dettaglio grafico ci ha colpiti soprattutto negli effetti delle armi e nelle reazioni degli ambienti alle nostre azioni. L'interattività con gli scenari è totale: ogni cosa investita dai nostri colpi ha reagito in maniera eccellente e nelle scene più movimentate è stato persino possibile ammirare la polvere alzarsi per poi ricadere lentamente sul posto! È stato il livello dell'intelligenza artificiale, però, che ci ha impressionato di più: i soldati nemici sono in grado di compiere manovre complesse e di sfruttare tutti i ripari disponibili sul luogo. Strisciano, si tuffano dietro protezioni improvvisate e si affacciano con prudenza e velocità dagli angoli per rifilarci precise scariche di proiettili. A tutto questo si aggiungono altri aspetti che fanno ben sperare anche per la profondità e la varietà di gioco. A differenza di molti altri sparatutto, infatti, il combattimento corpo a corpo non si limita solo a qualche colpo con il calcio del fucile o a qualche fendente di pugnale, ma prevede diverse









mosse di calci e pugni, da effettuare anche in acrobazia. Inoltre, è previsto anche una sorta di effetto bullet time grazie al quale potersi muovere più velocemente rispetto agli avversari. Nulla di particolarmente innovativo in effetti, ma quando entriamo nell'ambito multiplayer questa opzione risulta molto più interessante del previsto... Diciamo subito che ha destato un po' di disappunto la presenza della sola modalità Deathmatch e delle sue varianti. Sono infatti disponibili il Team Deathmatch, la modalità Eliminazione e l'Eliminazione a squadre. Tuttavia l'effetto slow-motion di cui parlavamo prima entra in azione proprio qui, e dà il meglio di sé. Infatti le varianti "Slo-mo Deathmatch" e "Team Slo-mo Deathmatch" sono risultate particolarmente coinvolgenti proprio grazie al buon uso di questa opzione. In ogni mappa sarà posizionato un congegno in grado di attivare questa modalità per il giocatore che lo prende e per la sua eventuale squadra. A questo punto il vantaggio per chi usufruisce del bullet time è notevole e gli avversari avranno il loro bel da fare per salvare la pelle ma, soprattutto, per dare la caccia al portatore del congegno, allo scopo di recuperarlo e usarlo per sé. A noi è sembrato davvero un ottimo sistema per dare ai giocatori ulteriore motivazione per gettarsi nella mischia. Purtroppo non sono ancora noti altri dettagli su **F.E.A.R.**, dato che la Monolith si tiene ben stretti i suoi segreti, ma una cosa è certa: con tutta probabilità gli sparatutto già presenti sul mercato e quelli ancora a venire stanno per ritrovarsi un altro pericoloso avversario con cui fare i conti.

IL PARERE DI PCGW

Non vorremmo sembrare precipitosi ma, data l'ambientazione e le caratteristiche viste in queste prove, sembra che ***F.E.A.R.*** *possa darci quella varietà e quella profondità di gioco che tanto abbiamo rimpianto in Doom 3. Le premesse sono ottime, staremo a vedere...*

Sviluppo .... Monolith
Prodotto...... Vivendi Universal Games
Uscita .... Estate 2005
Sito ufficiale ...... www.whatisfear.com







A ciascuno il suo

Gli appassionati di videogiochi PC stanno vivendo momenti di gloria, su questo non c'è dubbio. Non solo i titoli che abbiamo testato a fondo e giudicato per voi sono infatti davvero interessanti, ma riescono ad accontentare un po' tutte le tipologie di giocatori. Se chi ama l'azione furtiva e ragionata impazzirà con il terzo capitolo della saga **Splinter Cell**, ai più votati all'azione diretta e brutale consigliamo l'espansione di **Doom 3**, che assicura brividi ed emozioni. Ai fan degli strategici consigliamo **Empire Earth II**, un titolo epico e mastodontico, mentre chi non riesce a staccarsi dall'immortale **The Sims 2** avrà modo di andare all'Università con la nuova espansione sfornata da Electronic Arts. I fan del realismo e delle simulazioni belliche troveranno in **Brothers in Arms** un piccolo capolavoro, ma se le guerre che vi attirano sono quelle "stellari", allora dalla Lucas arrivano due nuovi **Star Wars** imperdibili, un gioco di ruolo e un FPS tattico, entrambi davvero ben fatti. Chiudono la carrellata un gioco per chi ha i fumetti nel cuore, il grande ritorno di **Scudetto** per i calciofili e un titolo un po' osé per chi, tra di voi, è alla ricerca di qualche trasgressione e un po' di umorismo. Insomma, di carne al fuoco ce n'è davvero tanta, cosa aspettate? Voltate pagina e scegliete il gioco che fa per voi!

Pagina 24

Brothers in Arms

RECENSIONI

Ecco come funziona il nostro sistema di valutazione

VERDETTO E HARDWARE TEST

Poniamo molta attenzione nel descrivere l'esatto funzionamento di un gioco rispetto ai diversi tipi di apparecchiature con cui viene utilizzato. Ecco perché vi diamo non solo dettagli su editore, difficoltà e multiplayer, ma anche informazioni su come il gioco in questione funzionerà sul vostro PC. La nostra scheda evidenzia le qualità del gioco in base alla velocità del processore, alla quantità di RAM e al tipo di scheda grafica (vedere il riquadro in basso per le varie classi di prodotto).

PRO E CONTRO

Cinque brevi punti riassumono pro e contro del gioco recensito: una guida di immediata consultazione sui suoi difetti e sui suoi pregi. Sotto, i punti sono assegnati in percentuale rispetto alla grafica, al sonoro, al grado di controllabilità, al design, all'atmosfera e al multiplayer.

PREMI

Ogni mese, come vuole la tradizione, assegneremo i prestigiosi Premi PCGW alle migliori novità sul mercato. Di seguito trovate la descrizione dei diversi premi:

GIOCO DEL MESE
Ovvero, l'ambitissimo bollino che viene riservato alla migliore novità del mese. Rappresenta il nostro personale sigillo di qualità.



CONSIGLIATO
Qualunque gioco ottenga o superi il punteggio di 90 su 100 viene automaticamente insignito di questo bollino.



SCHEDE GRAFICHE

Classe 1 - Basso Costo
ATI Radeon 9550
ATI Radeon X300
Nvidia GeForce 6200
Nvidia GeForce 6200 TC

Classe 2 - Standard
ATI Radeon 9800 XT
ATI Radeon X600 XT
ATI Radeon X700 PRO
Nvidia GeForce 6600 GT

Classe 3 - Alta qualità
Nvidia GeForce 6800
Nvidia GeForce 6800 GT
ATI Radeon X800 XL
ATI Radeon X800 XT

Classe 4 - Superiore
ATI Radeon X800 XT Platinum
ATI Radeon X850
ATI Radeon X850 Platinum
Nvidia GeForce 6800 Ultra

il Verdetto

SPLINTER CELL CHAOS THEORY — **94**

SVILUPPO
Ubisoft Montreal

PRODOTTO
Ubisoft

SITO UFFICIALE
www.splintercell.com

MULTIPLAYER
PC: 2
LAN: 4
Internet: 4

HARDWARE TEST
Processore: 1500 MHz
RAM: 256 MB
Scheda Grafica: Classe 3

PRO E CONTRO
+ Realizzazione tecnica
+ Multiplayer online eccellente
+ Modalità cooperativa innovativa
+ La migliore trama nella serie
- Troppo complesso per i neofiti

la Scheda

GRAFICA	93%
SONORO	89%
CONTROLLI	85%
ATMOSFERA	96%
DESIGN	84%
MULTIPLAYER	95%

Consigliato ai fan di:
MGS 2 e Thief 3

VOTO FINALE

Tutti i giochi sono valutati in centesimi, permettendovi di mettere facilmente a confronto ogni prodotto con un altro. Ecco come suddividiamo i giochi in base al punteggio ottenuto:

> 90%
Qualunque gioco che ottenga più di 90 fissa nuovi livelli di qualità per il genere a cui appartiene. Prodotti di questo livello sono impeccabili sotto ogni profilo e vi garantiranno ore e ore di divertimento.

> 80%
Potete essere certi che ogni gioco che ottenga più di 80 sia un prodotto eccellente, caldamente consigliato agli amanti del genere. Grafica, giocabilità e sonoro sono ugualmente superbi.

> 70%
Sono giochi di buona qualità che ad alcuni potrebbero piacere, ma sul mercato c'è di meglio. I giochi di questa fascia presentano dei difetti non proprio marginali, che ne compromettono il voto.

> 60%
Qualunque prodotto nella fascia dei sessanta punti, presenta qualche serio problema a livello di design oppure ha difetti di programmazione che compromettono seriamente l'esperienza videoludica.

> 50%
I giochi nella fascia tra i 50 e i 59 punti, nonostante una buona grafica e un valido gameplay, mostrano decisamente tutti i loro difetti di progettazione.

< 50%
Acquistare qualsiasi gioco con un punteggio inferiore a 50 vi porterà ad una delusione sicura. A questo punto gettate i soldi dalla finestra, almeno è più divertente!

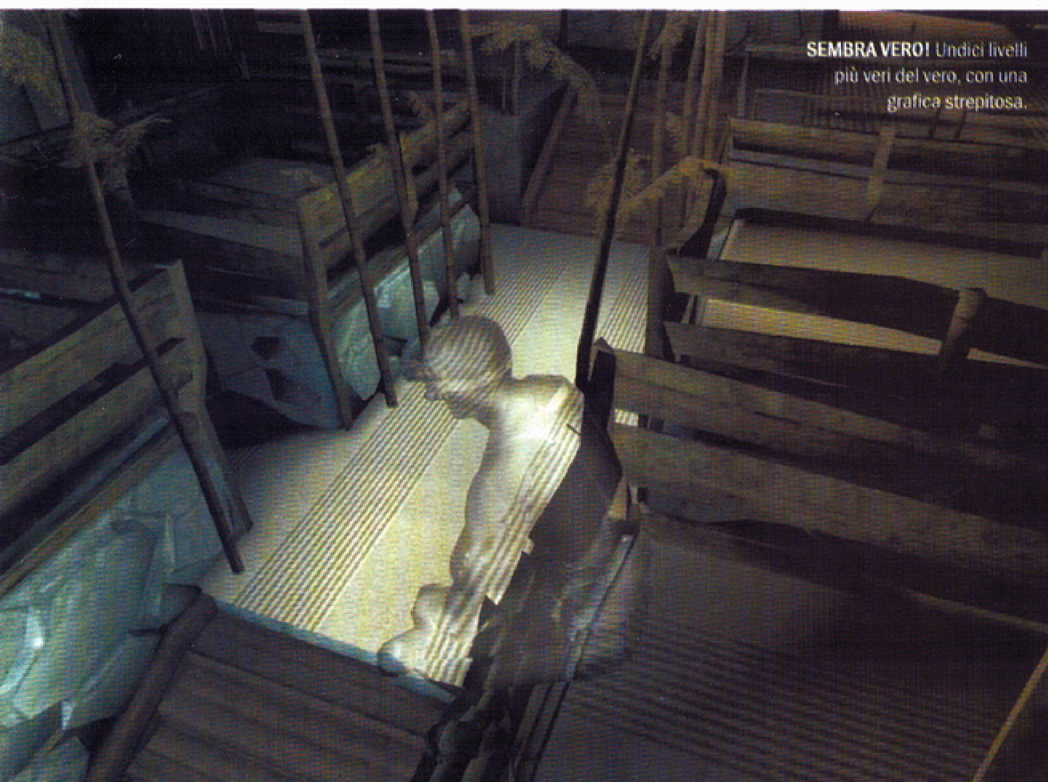
Splinter Cell Chaos Theory

Per la terza volta, Sam Fisher si conferma come il re dello stealth. **Che gli altri si nascondano!**

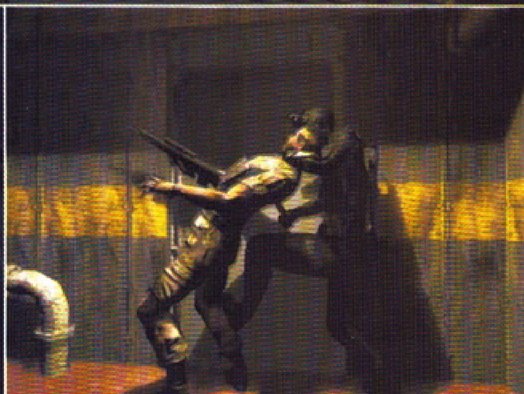


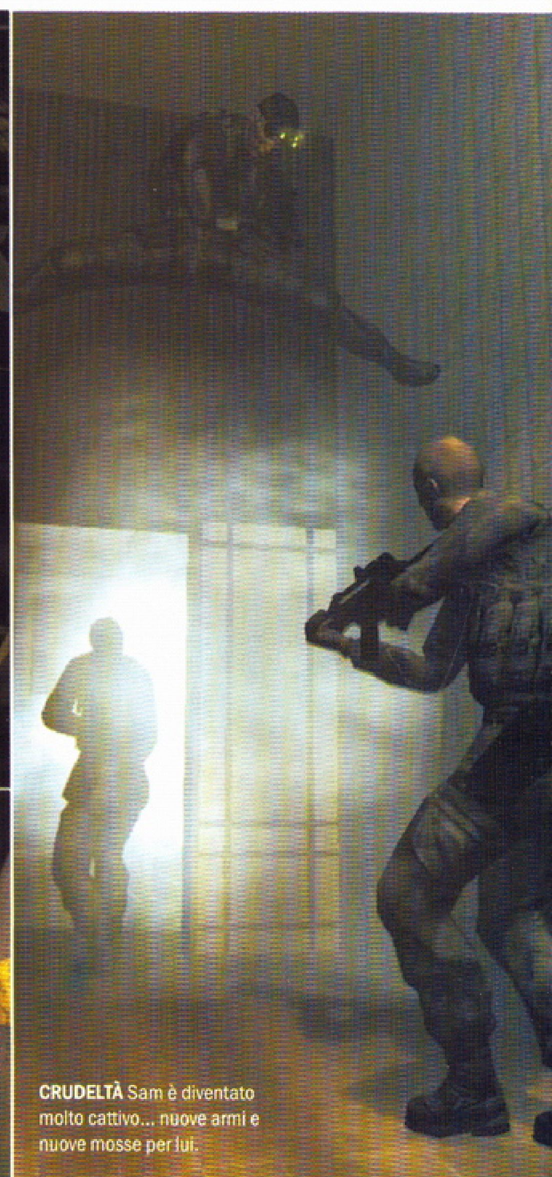
Chaos Theory è uno **Splinter Cell** diverso da tutti gli altri. Più precisamente, si tratta dello **Splinter Cell** definitivo. Qui si raccoglie il frutto seminato da Ubisoft negli ultimi anni, gli anni che hanno portato Sam Fisher alla ribalta, rendendolo protagonista delle attenzioni di critica e pubblico. **Splinter Cell**, in due episodi apparsi su ogni piattaforma esistente o giù di lì, ha ridefinito il concetto di stealth game e lo ha portato a nuovi livelli. Giunta al terzo episodio della saga, Ubisoft ha deciso di confermarne l'eccellenza in modo tutt'altro che scontato. Anziché dedicarsi a riproporre semplicemente la solita formula di successo, ci troviamo di fronte a un sequel che lima i difetti dei suoi predecessori e, soprattutto, riesce a distinguersi da questi in modo assolutamente egregio.
E così, possiamo ripeterlo senza timore di rovinare una sorpresa che abbiamo già guastato, questo è il miglior **Splinter Cell** della Storia.
La vera, grande innovazione apportata da **Chaos Theory** è che inizia come il solito **Splinter Cell**, per poi esplodere in una totale assenza di linearità. I livelli si fanno sempre più grandi, sempre più fitti, sempre più colmi di cose da fare. E il giocatore può andare praticamente ovunque, fare qualsiasi cosa, sentirsi libero di agire come meglio crede. Aver ottenuto un risultato del genere in uno stealth game è senza dubbio il merito più grande di Ubisoft




SEMBRA VERO! Undici livelli più veri del vero, con una grafica strepitosa.






CRUDELTÀ Sam è diventato molto cattivo... nuove armi e nuove mosse per lui.

Montreal. L'esperienza stealth è arricchita rispetto al già glorioso passato, grazie a un'intelligenza artificiale più raffinata. È virtualmente possibile arrivare fino in fondo al gioco senza essere visti da anima viva e senza dover sprecare neppure un colpo. Tuttavia, il giocatore può selezionare un arsenale base prima di iniziare le missioni, scegliendo fra tre diversi: quello consigliato, uno bilanciato verso l'azione d'assalto e, infine, uno per chi preferisce lo stealth. Questo, inutile dirlo, arricchisce non poco il valore di rigiocabilità del tutto. Resterete davvero stupiti da tutto quello che Sam può fare, ma subito dopo non potrete fare a meno di provare la modalità multiplayer, che non è solo un'evoluzione della modalità online che ha fatto bella mostra di sé in **Pandora Tomorrow**: qui è al suo debutto anche una nuova, appassionante modalità cooperativa. Non è possibile giocare da soli, e può essere portata avanti solo tramite un fitto lavoro di squadra. I protagonisti sono due **splinter cell** alle prime armi, e la storia si svolge lungo quattro livelli e parallelamente a quanto accade nel single player. Si tratta in tutto e per tutto di un gioco nel gioco, pensato esclusivamente per due giocatori. Se uno dei due muore, la missione finisce: è





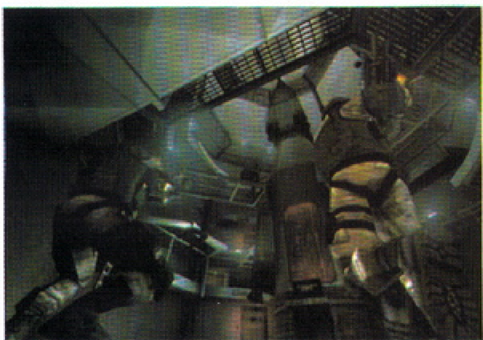
TEORIA DEL CAOS A volte è complesso stare dietro alla trama del gioco.



POTENZA Assicuratevi di avere un PC in grado di gestire queste meraviglie.

tuttavia possibile curare il compagno ferito. Il fulcro di questa modalità sono le mosse in tandem. In tutto ce ne sono dieci, basate sul tasto apposito, sensibile al contesto. Per esempio, potrete aiutare il vostro compagno a scavalcare un muro, o organizzare vere e proprie azioni di sfondamento, o tenere salda la fune con la quale il vostro compagno scende in luoghi impervi...

Ovviamente, non si può tralasciare il ritorno di una modalità versus migliorata sotto tutti i punti di vista. Torna la lotta tra mercenari (propensi alla forza bruta) e spie (con approccio più stealth), e potrete scegliere tra diverse tipologie di gioco. Nello story mode dovrete portare a termine diverse missioni, ognuna con un obiettivo principale e più obiettivi secondari. I livelli sono molto aperti, ed è possibile scovare continuamente vie secondarie et similia. Prima di intraprendere una missione, è possibile osservare una specie di panoramica generale sul livello, per scoprirne la conformazione e la locazione di telecamere e nemici. Nella modalità disk hunt, le spie devono impossessarsi di alcuni dischetti distribuiti a random lungo i livelli, e i mercenari devono fare di tutto per bloccarli. Ogni volta i dischetti sono posizionati in luoghi diversi e impensabili, il tutto per un divertimento che si rinnova con molta facilità. Infine, c'è il deathmatch. Le spie devono uccidere i mercenari o viceversa, senza obiettivi e con la possibilità di portare un solo gadget. Il bello è che c'è un pizzico di modalità cooperativa anche qui: dovrete aiutare il vostro compagno online molto più che in passato, e mostrare un livello di aggressività assolutamente combinato, nei confronti del nemico. Una quantità di gadget impressionante contribuisce alla causa in modo esponenziale. In poche parole, siamo davvero rapiti dalla completezza, dalla varietà, dall'abbondanza di questo terzo **Splinter Cell**. In tutto, è come se ci trovassimo ad avere a che fare con tre giochi diversi, e tutti e tre sono di qualità assolutamente eccelsa. Insomma, perderlo sarebbe davvero un errore: Ubisoft pare aver raggiunto l'obiettivo finale, creando un gioco che, nel proprio ambito, non ha quasi nulla che non sia da lodare.





L'OPINIONE DI PCGW



Le due modalità online via Internet e LAN sono assolutamente perfette

Assolutamente impeccabile: la realizzazione tecnica fa da apripista a un prodotto che fa dell'eccellenza il proprio biglietto da visita. Bisogna dire che Ubisoft si è sforzata davvero molto per evitare di riproporre una formula troppo uguale a se stessa, ed è riuscita perfettamente nello scopo. Chiunque abbia esplorato ogni anfratto dei due titoli precedenti si ritroverà del tutto sorpreso da questo sequel, migliore sotto tutti i punti di vista. Le due modalità online via Internet e LAN sono assolutamente perfette, ma a sorprenderci è stata soprattutto quella in cooperativa, che si è rivelata profonda e completa come un gioco a parte. Insomma, nulla da aggiungere se non che è imperdibile, a meno che non abbiate un'allergia acuta al genere.

il Verdetto

SPLINTER CELL CHAOS THEORY

94

SVILUPPO
Ubisoft Montreal

PRODOTTO
Ubisoft

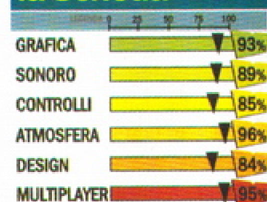
SITO UFFICIALE
www.splintercell.com

MULTIPLAYER
PC: 2
LAN: 4
Internet: 4

HARDWARE TEST
Processore: 1500 MHz
RAM: 256 MB
Scheda Grafica: Classe 3

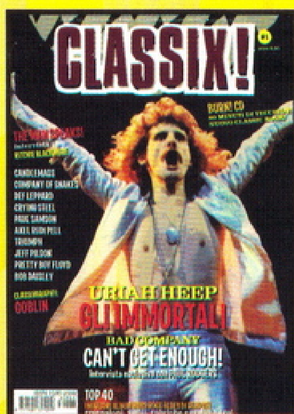
PRO E CONTRO
+ Realizzazione tecnica
+ Multiplayer online eccellente
+ Modalità cooperativa innovativa
+ La migliore trama nella serie
– Troppo complesso per i neofiti

la Scheda



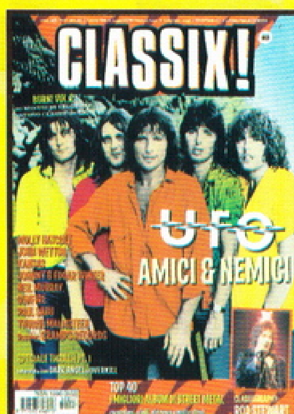
Consigliato ai fan di:
MGS2 e Thief 3

C'ERA UNA VOLTA...



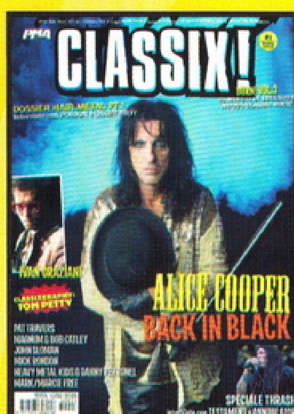
CLASSIX! 1
Uriah Heep, Bad Company, Company Of Snakes, Def Leppard, Ritchie Blackmore, Pretty Boy Floyd e altri...

BURN! VOL. 1
17 tracks: Kansas, Molly Hatchet, Steve Vai, Glenn Hughes, Candlemass, Uriah Heep, Bad Company, Gary Moore e altri...



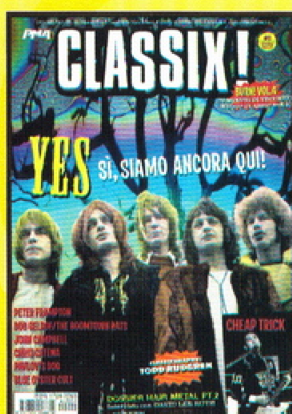
CLASSIX! 2
UFO, speciale thrash metal, John Wetton, Molly Hatchet, Paul Sabu, Yngwie Malmsteen, Rod Stewart, Kansas ed altri...

BURN! VOL. 2
17 tracks: Allman Brothers, Styx, Lita Ford, Procol Harum, Lynch/Pilson, Lynyrd Skynyrd, Saracen e altri...



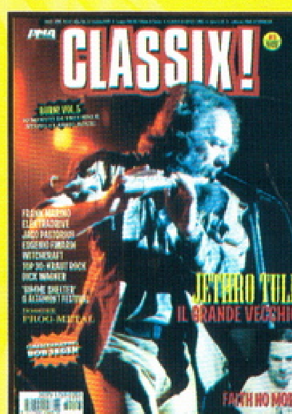
CLASSIX! 1
nuova serie
Alice Cooper, Testament, Poison, Heavy Metal Kids, Ivan Graziani, Pat Travers, Tom Petty, Quiet Riot, Magnum, John Sloman, Annihilator e altri...

BURN! VOL. 3
15 tracks: UFO, Roxy Music, Firebird, Pat Travers, Sammy Hagar, Heavy Metal Kids, Bedlam, Enchant ed altri...



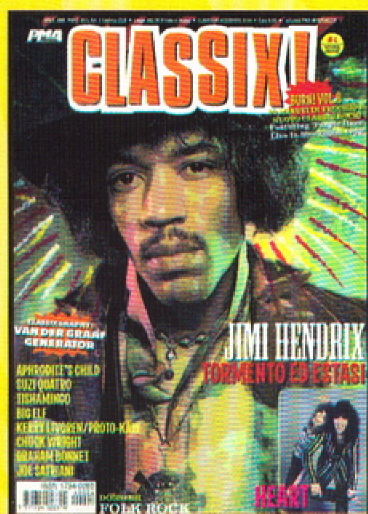
CLASSIX! 2
nuova serie
Yes, Peter Frampton, Cheap Trick, David Lee Roth, Blue Oyster Cult, John Campbell, Dokken, Todd Rundgren e altri...

BURN! VOL. 4
16 tracks: Tesla, Ian Anderson, Uli Roth, Dokken, Mick Ronson, Chris Catena, Boomtown Rats, Peter Frampton, Magellan e altri...



CLASSIX!3
nuova serie
Jethro Tull, Frank Marino, Faith No More, Eugenio Finardi, Jaco Pastorius, Bob Seger, dossier prog-metal, Elektradrive e altri...

BURN! VOL. 5
16 tracks: Marillion, Pat Travers, Tytan, Jethro Tull, Eric Burdon, L.A. Guns, Pain Of Salvation, Witchcraft, Tishamingo e altri...



CLASSIX! 4
nuova serie
Jimi Hendrix, Heart, Joe Satriani, dossier folk-rock, Tishamingo, Suzi Quatro, Graham Bonnet, Big Elf e altri...

BURN! VOL.6
15 tracks: Jimi Hendrix ('Purple Haze' live in Stockholm 1969), Magnum, Asia, Paatos, Heart, Waysted, Pentagram, Kevin DuBrow, Blackfield, The Flower Kings ed altri...



CLASSIX! 5
nuova serie
AC/DC, Humble Pie, Dokken, Paatos, Robert Johnson, Top 30 jazz rock e altri...

BURN! VOL.7
16 tracks: Jethro Tull, Twisted Sister, Neal Morse, Dave Evans, Pretty Boy Floyd, Travers & Appice, Alex Skolnick e altri...

Ogni arretrato di Classix! costa esattamente come il prezzo di copertina originario, 6,50 euro. Per ordinare gli arretrati basta compilare il tagliando che trovate qui sotto, allegare la ricevuta del vaglia ed inviarlo a: **MAGIC PRESS/PMA, att. Maria Basile, Via Cancelliera 60, 00040, Ariccia (Roma).** Per ulteriori info potete scrivere a **mariabasile@magicpress.it**

Desidero ricevere l'arretrato di Classix! numero: .... Allego ricevuta di vaglia di Euro: ....

Nome ....

Cognome ....

Indirizzo ....

e-mail ....

Giocalo NEL CD

Nulla viene lasciato al caso nella conquista del mondo: **gli appassionati si preparino a rimboccarsi le maniche!**

Empire Earth II

I nostalgici dei vecchi strategici a turni non hanno mai smesso di criticare i titoli in tempo reale, nonostante questo, però, il genere è in continua espansione e l'uscita di **Empire Earth II** ne è la conferma. Il nuovo strategico della Mad Doc si rivolge a tutti gli appassionati che non si fanno spaventare da una complessa gestione dei loro possedimenti e che sono in grado di decidere le sorti dei loro imperi non solo grazie alla forza ma usando soprattutto la strategia più fine e articolata. E da questo punto di vista **Empire Earth II** ha davvero pochi punti deboli. Spendiamo subito due parole per il sistema di gestione delle risorse. Al contrario dei più recenti rivali, in **Empire Earth II** questo aspetto è riproposto suddividendo le risorse in diverse categorie, con la necessità di assegnare i lavoratori ai diversi ambiti di sviluppo. Niente paura però: è stato anche inserito un comodo sistema di menu proprio per rendere il compito meno gravoso. In ogni schermata, grazie a pochi click di mouse, sarà possibile spostare facilmente i lavoratori da un settore all'altro, coniugando profondità di gioco e comodità di utilizzo. Importanti cambiamenti sono stati apportati anche al sistema generale del gioco. Ora la mappa è divisa in territori delimitati, che andranno conquistati uno a uno e quindi difesi dagli attacchi nemici, costruendo su ognuno i diversi tipi di strutture a vostra disposizione. Ovviamente le cose si faranno più complicate man mano che i vostri possedimenti aumenteranno e dovrete gestirli tutti contemporaneamente, ma questo problema è insito nella natura di tutti gli RTS... Tornando all'accenno iniziale sulla profondità della strategia, va detto che le forze armate non saranno l'unico mezzo di cui servirsi per avere la meglio sugli avversari. Le operazioni di spionaggio, ad esempio, hanno un ruolo fondamentale nell'indebolimento del nemico (e anche la loro prevenzione dato che ne sarete vittime a vostra volta) e devono essere sfruttate al meglio. Anche le condizioni







ATTACCO DAL MARE Usate le flotte navali è l'unica strategia in un caso come questo.





ASSALTO ALLE MURA Inutile resistere a un attacco così violento!



CONDIZIONI CLIMATICHE Dovrete fare molta attenzione al clima.

atmosferiche dovranno essere prese in considerazione, visto che incideranno non poco sul comportamento sia dei lavoratori che delle unità da combattimento. E poi ci sono le alleanze, punto fondamentale nelle partite contro il computer così come in quelle multiplayer. Stabilire intese con le altre fazioni è possibile tramite il pagamento di tributi o la cessione di unità o territori. Creare una buona rete di rapporti con le altre nazioni è utile innanzitutto per evitare di essere attaccati su più fronti, e quindi avere più tempo a disposizione per lo sviluppo, e poi per impostare piani d'attacco comuni. Gli assalti possono essere coordinati sulla mappa generale in maniera semplice e immediata, in modo da averne sempre una chiara visione d'insieme. Ovviamente la massima efficienza in questo campo si ottiene nel multiplayer, dato che l'IA dei nemici non sempre reagisce tempestivamente e con precisione. **Empire Earth II**, comunque, riesce senz'altro a soddisfare le esigenze di ogni tipo di appassionato di strategia, in qualunque modalità scelga di giocare. Un ultimo accenno al reparto grafico, che sebbene non presenti nulla di davvero rivoluzionario offre comunque al giocatore un ottimo livello di dettaglio che impreziosisce ancor di più un gioco da consigliare vivamente a tutti gli esperti strateghi virtuali.

L'OPINIONE DI PCGW



La struttura della mappa in territori è una buona idea

A qualcuno potranno non piacere gli strategici in tempo reale, ma il loro fascino ha da sempre catturato ed **Empire Earth II** non fa eccezione. Graficamente l'impatto è notevole ma è nella giocabilità che vengono fuori le sue qualità più importanti. C'è pane per i denti dei veri esperti del genere e l'importanza di una buona strategia si fa veramente sentire. Mi è piaciuto particolarmente il sistema di gestione dello sviluppo: articolato ma abbastanza agevole allo stesso tempo. Anche la struttura della mappa in territori è una buona idea, dato che permette di procedere passo passo in maniera più ordinata e ragionata. Non sono ancora totalmente soddisfatto dell'IA avversaria invece, che spesso non esalta come dovrebbe l'ottimo sistema della diplomazia. In ogni caso, un titolo pienamente riuscito.

il Verdetto

EMPIRE EARTH II

88

SVILUPPO
Mad Doc Software

PRODOTTO
Vivendi Universal Games

SITO UFFICIALE
www.empireearth.com

MULTIPLAYER
PC: 1
LAN: 10
Internet: 10

HARDWARE TEST
Processore: 1.5 GHz
RAM: 256 MB
Scheda Grafica: Classe 3

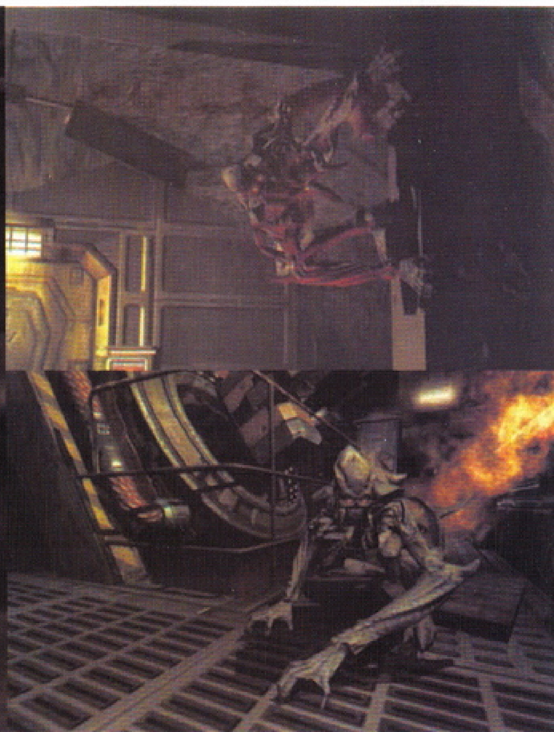
PRO E CONTRO
+ Buona profondità tattica
+ Gestione risorse completa
+ Ottimo sistema di diplomazia
+ Bel dettaglio grafico
− Niente di davvero innovativo

la Scheda

GRAFICA	80%
SONORO	78%
CONTROLLI	85%
ATMOSFERA	81%
DESIGN	89%
MULTIPLAYER	88%

Consigliato ai fan di:
AGE OF EMPIRES II e RISE OF NATIONS





Doom 3: Resurrection of Evil

Il ritorno su Marte potrebbe riservare **parecchie sorprese a tutti, delusi compresi**

E' vero, forse dal nuovo **Doom** ci si aspettava qualcosa in più, ma è comunque innegabile il fascino oscuro che lo sparatutto id ha riproposto con il suo terzo episodio. Ora **Resurrection of Evil**, che aveva il compito di portare una vera ventata di novità, è sotto i nostri occhi e assolve piuttosto bene il suo compito. Siamo sempre nei panni di un marine spaziale, ma non più quello interpretato in **Doom 3**. Stavolta facciamo parte della squadra mandata a investigare nella base su Marte dopo il segnale inviato dal personaggio del gioco originale (ricordate?...). Nuovi ambienti da esplorare, ma stavolta più aperti e meno claustrofobici, qualche nuovo mostro e nuove armi. Il leit motiv di **Resurrection of Evil** è sempre lo stesso: i demoni sbucano fuori dai luoghi più reconditi e voi dovrete fargli assaggiare tutte le munizioni che avete. Tra l'altro, in questa espansione ritorna una vecchia conoscenza risalente a **Doom 2**: l'indimenticata doppietta. Due colpi sparati in rapida successione o insieme, a voi la scelta, attenti però al tempo di ricarica. Oltre a questo troverete anche una sorta di fucile magnetico, utile per manipolare oggetti a distanza (ma non lanciarli...) e una specie di campo di forza che, se da un lato distorce la visuale, dall'altro rappresenta una valida protezione contro i vari tipi di attacchi scagliati dai vostri avversari. Con un livello tecnico che conferma l'ottima grafica e l'eccellente comparto sonoro di **Doom 3: Resurrection of Evil** rappresenta una validissima espansione al gioco originale, completata anche da un multiplayer che, anche se necessita di un tocco di varietà in più, alla fine risulta comunque gradevole e divertente.

L'OPINIONE DI PCGW

Questa espansione migliora le cose, aggiungendo novità ma soprattutto variando le location

Non nascondiamo di essere tra quelli che hanno trovato **Doom 3** troppo lineare e un tantino ripetitivo, ma d'altro canto il furente e sistematico abbattimento dei mostri è sempre stato il marchio di fabbrica del gioco sin dal primo episodio.
Questa espansione migliora le cose, aggiungendo qualche novità ma soprattutto variando un po' le location. Sembra cosa da poco, ma la possibilità di muoversi in ambienti più grandi ha reso **Resurrection of Evil** più accattivante rispetto al gioco originale.ci aspettavamo qualche altra novità in fatto di mostri ma per ora il ritorno della doppietta basta a farmi venire di nuovo voglia di gettarmi nella mischia. Chi è rimasto troppo deluso da **Doom 3** probabilmente non esulterà per questa espansione, ma tutti gli altri si preparino a tornare in campo.
C'è un'altro demone dietro quell'angolo...

il Verdetto

DOOM 3: ROE

84

SVILUPPO
Nerve Software / id Software

PRODOTTO
Activision

SITO UFFICIALE
www.doom3.com

MULTIPLAYER
PC: 1-8
LAN: 1-8
Internet: 8

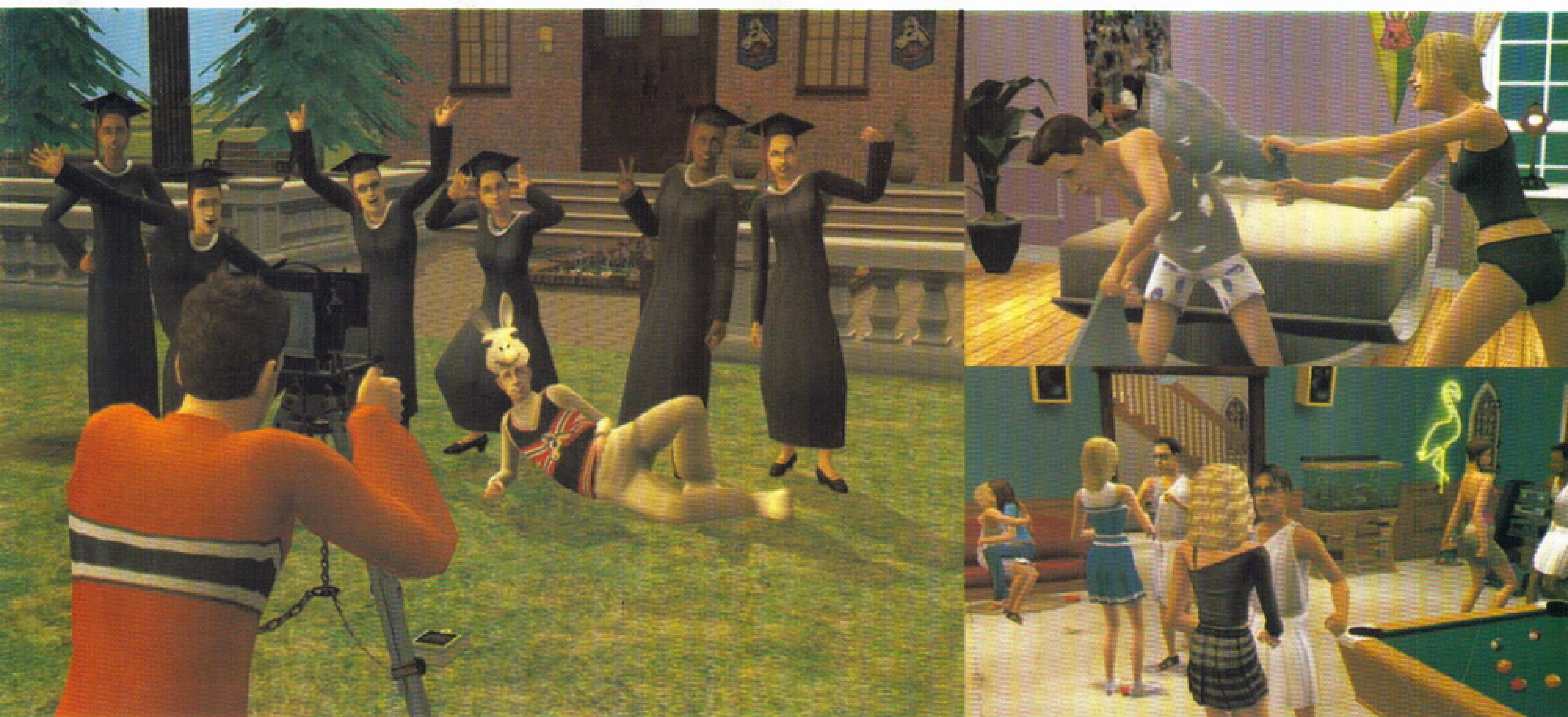
HARDWARE TEST
Processore: 1.5Ghz
RAM: 384 Mb
Scheda Grafica: Classe 3

PRO E CONTRO
+ Tecnicamente sempre ottimo
+ Buone mappe multiplayer
+ La doppietta!
- Sempre troppo lineare
- Qualche mostro in più?

la Scheda



Consigliato ai fan di:
PAINKILLER e HALF-LIFE 2



The Sims 2 University

I vostri Sim hanno trascorso un sacco di tempo a non fare nulla: **è tempo di studiare**

Alla Maxis sanno bene quanto un giocatore può affezionarsi ai propri Sim e con **University** ci offrono un'ottima espansione per protrarre le vite dei nostri personaggi e soprattutto il nostro divertimento. In quattro anni scolastici (divisi ognuno in due semestri lunghi "tre giorni sim") avrete la possibilità di sviluppare abilità che vi permetteranno poi di accedere a nuovi mestieri e di arrivare a migliori posizioni lavorative. Potrete fissare obbiettivi e aspirazioni per i vostri studenti e, ovviamente, intrecciare una vasta rete di nuove amicizie. I dormitori sono i luoghi ideali per socializzare, ma sono anche poco personalizzabili, così le case esterne al college, in cui convivere con altri compagni, risultano gli ambienti migliori per godere appieno delle novità apportate da questa espansione. Il nuovo parametro di "influenza", ad esempio, vi permetterà di accrescere la vostra fama tra gli studenti e di trarne numerosi vantaggi sociali. In **University** è necessaria una maggiore attenzione allo sviluppo dei personaggi e al raggiungimento dei loro obbiettivi, cosa che richiede di seguire passo passo i nostri Sim. Questo potrebbe risultare un po' troppo invasivo per chi è abituato a uno stile di gioco più contemplativo, ma tutto sommato non è un difetto troppo pesante. Grafica e animazioni sono ai soliti ottimi livelli a cui ci ha abituati la serie, e anche il sonoro risulta ben curato. Non c'è dubbio che **University** sia un passaggio obbligato per tutti gli amanti della serie Maxis, se poi i vostri Sim non saranno proprio degli studenti modello, beh... nessuna tragedia, una bocciatura vuol dire ore di gioco aggiuntive!

il Verdetto

THE SIMS 2 UNIVERSITY

84

SVILUPPO
Maxis

PRODOTTO
Electronic Arts

SITO UFFICIALE
thesims2.ea.com

MULTIPLAYER
PC: -
LAN: -
Internet: -

HARDWARE TEST
Processore: 800 Mhz
RAM: 256 Mb
Scheda Grafica: Classe 2

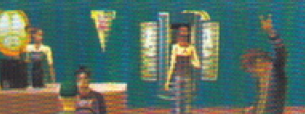
PRO E CONTRO
+ Tante novità
+ Ottima grafica
+ Nuova vita per i Sim!
- A volte frustrante
- Piccoli bug nelle animazioni

la Scheda



Consigliato ai fan di:
THE SIMS 2 E SINGLES

L'OPINIONE DI PCGW



Offre molte novità tra abilità, nuovi oggetti, lavori e possibilità di sviluppo dei personaggi

Che fantastico mondo quello dei videogiochi. Ci si può divertire anche all'Università! In effetti l'espansione University è davvero ben strutturata, offre molte novità tra abilità, nuovi oggetti, nuovi lavori e possibilità di sviluppo dei personaggi. Un po' frustrante la meticolosità con cui a volte è necessario seguire il personaggio, ma in definitiva è un piccolo neo in un prodotto che non potrà non incontrare il favore di tutti gli appassionati. E poi volete mettere la possibilità di acquisire fama e rispetto dagli altri studenti tanto da avere chi studia per voi mentre voi potete cimentarvi in altre attività? Eh sì, è proprio il mondo dei sogni, ma finché Maxis decide di offrircelo in siffatta maniera perché non approfittarne? Da non perdere, i vostri Sim hanno ancora tutta la vita davanti...

Brothers in Arms: Road to Hill 30



Nonostante la concorrenza agguerrita, Ubisoft piazza un colpo devastante: **uno dei migliori giochi degli ultimi mesi!**

Un gran colpo di coda. Così può essere definito **Brothers in Arms: Road to Hill 30**, nuovo sparatutto di Ubisoft ambientato nella Seconda Guerra Mondiale. Dopo tanti titoli di questo tipo che hanno invaso il mercato si pensava che il genere non avesse più molto da dire e, soprattutto, non ci si aspettavano grossi salti di qualità per un'ambientazione che è stata saccheggiata a destra e a manca. Il giocatore è chiamato a vestire i panni del sergente Matt Baker, membro della celebre 101esima divisione paracadutisti che ebbe uno ruolo fondamentale nell'invasione della Francia da parte degli alleati. Il sergente, così come gli altri componenti della squadra che vi accompagnerà durante le missioni, è un personaggio inventato, ma la ricostruzione storica è pressoché perfetta. L'analisi dei documenti dell'epoca e le testimonianze dei veri soldati, infatti, hanno aiutato la Gearbox a riprodurre in maniera oculata tutte le ambientazioni e le situazioni di quel periodo. Ad immergere a dovere il giocatore in ogni scenario poi, ci pensano gli incredibili standard tecnici che caratterizzano il gioco.



Grande punto di forza per il realismo di **Road to Hill 30** è l'accurata IA dei vostri uomini e l'ottimo sistema di assegnazione degli ordini. Ogni soldato che vi accompagna è dotato di una propria personalità distinta e già dopo i primi momenti di gioco inizierete ad affezionarvi ai componenti della vostra squadra. Vi verrà spontaneo prendervi cura di loro, evitando di mandarli allo sbaraglio e curandovi di non farli uccidere facilmente. Tra l'altro essi stessi penseranno a coprirsi e a prendere tutte le precauzioni che ogni situazione richiederà. Impartire gli ordini è semplice e intuitivo, grazie a un'interfaccia organizzata in icone cha appaiono sullo schermo e che cambiano in base al luogo su cui mirate lo sguardo. In questo modo potrete facilmente mandare i vostri soldati all'assalto di una postazione o in copertura dietro uno specifico riparo o ancora in perlustrazione in una determinata zona. A supporto di tutto ciò inoltre, ci sono piccole opzioni che facilitano ulteriormente il vostro compito, senza però rovinare l'aspetto realistico del gioco. Ogni nemico è segnato da un indicatore che mostra quanto siete esposti al suo fuoco e vi permette di comportarvi di conseguenza. Inoltre è possibile in ogni momento attivare una mappa generale della zona che indica la posizione dei vostri compagni e dei soldati avversari, senza tuttavia


REALISMO Vi sembrerà di essere davvero in Guerra: le ricostruzioni sono accuratissime.






VIOLENZA ESTREMA Accadrà davvero di tutto in battaglia, preparatevi.

svelarvi i loro spostamenti. Notizie positive anche dal multiplayer. Al posto delle tipiche modalità presenti nella maggior parte degli sparatutto, **Brothers in Arms: Road to Hill 30**, offre ai giocatori interessanti missioni online basate su obbiettivi specifici. Le diverse squadre che si affronteranno dovranno di volta in volta portare a termine compiti contrapposti e anche se non è prevista la modalità cooperativa, in queste occasioni l'aspetto tattico del gioco non viene sacrificato, con i vostri camerati controllati dall'IA che non faranno rimpiangere troppo i giocatori reali.

Lo ribadiamo senza riserve insomma: **Road to Hill 30** rappresenta uno dei migliori episodi nel campo degli shooter ambientati nella Seconda Guerra Mondiale, forse l'unico neo che gli si può appuntare è rappresentato da alcuni cali nel framerate durante le scene più concitate, ma è davvero poca cosa se paragonato a quanto di buono il gioco ha da offrire. In altre parole, Gearbox ha messo insieme un gioco che va vissuto piuttosto che giocato: l'esperienza ai limiti del realismo soddisferà gli amanti della strategia ma anche quelli dello sparatutto: non crediate che il gioco sia dedicato esclusivamente a chi preferisce qualcosa di riflessivo: Brothers in Arms ha molta azione concitata da offrire. Tutti gli aspiranti eroi virtuali del D-Day corrano subito ad arruolarsi!

L'OPINIONE DI PCGW


Il sistema strutturato a missioni permette una varietà di gioco del tutto inedita

Indubbiamente ci aspettavamo tutti molto da **Brothers in Arms**, ma non avremmo mai osato sperare così tanto. Il gioco coinvolge, appassiona, invita a proseguire senza mai un attimo di cedimento. Si tratta di un'esperienza di gioco continua e appagante, resa ancora più piacevole da ottimi menu e un sistema di controllo efficace, per non parlare delle ottime modalità multiplayer. Il sistema strutturato a missioni permette una varietà di gioco del tutto inedita nel panorama degli sparatutto online, dandovi l'opportunità di sperimentare nuove frontiere del divertimento. Nonostante qualche rara incertezza grafica, il gioco tende sempre a livelli di eccellenza. In definitiva, un acquisto che non possiamo non consigliare.

il Verdetto

B. I. A.: ROAD TO HILL 30

91

SVILUPPO
Gearbox

PRODOTTO
Ubisoft

SITO UFFICIALE
www.brothersinarmsgame.com

PC: -
LAN: 4
Internet: 4

HARDWARE TEST
Processore: 1GHz
RAM: 512MB
Scheda Grafica: Classe 2

PRO E CONTRO
- + Coinvolgente e appassionante
- + Ottima trama
- + Missioni online perfette
- + Realismo non noioso
- − Tecnicamente altalenante

la Scheda

GRAFICA	84%
SONORO	92%
CONTROLLI	90%
ATMOSFERA	96%
DESIGN	91%
MULTIPLAYER	92%

Consigliato ai fan di:
FULL SPECTRUM WARRIOR E MEDAL OF HONOR



VARIA UMANITÀ Attricette o aspiranti tali? Tutto fa brodo: una bella promessa di gloria e via...



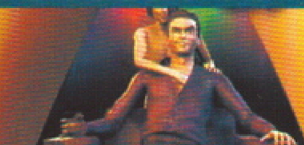
VISCIDO È BELLO Mettete da parte qualsiasi forma di etica e non ve ne pentirete. Nel videogioco, ovvio!

7 Sins

Una città dove tutto è concesso e si va avanti solo con l'inganno: **che cosa sono i limiti?**

L'obiettivo del giocatore è quello di fare soldi, diventare famoso, soggiogare ai propri piaceri le più avvenenti fanciulle in circolazione e acquisire sempre più potere. Dovremo ricorrere a ogni mezzo, lecito o meno, pur di avvantaggiare la nostra carriera, comprese manipolazioni e inganni. All'interno di ogni campagna dovremo superare diverse missioni, per un totale di oltre 60, che contribuiranno alla nostra scalata al successo. Le vicende vissute dal proprio personaggio concorrono a plasmarne la personalità, incidendo su caratteristiche come la celebrità, l'autorità e l'appeal, e condizionando di conseguenza l'influenza che avrà sulle nuove conoscenze. Non mancano inoltre spassosi mini giochi, la maggior parte dei quali a sfondo sessuale, come quello che ci vedrà impegnati a far urlare il più possibile di piacere Vanessa, una conturbante ragazza che dovremo soddisfare stimolando i suoi seni e baciandola nei punti giusti. Sono oltre quaranta i personaggi che incontreremo durante il corso del gioco, ciascuno caratterizzato dalle proprie debolezze, virtù, abilità e informazioni da carpire. Dovremo quindi valutare attentamente le caratteristiche della persona per poterla raggirare e ottenere ciò che vogliamo. Non mancano diverse ambientazioni, in totale sette, che spaziano dalla nostra casa all'ufficio, dal locale più fashion del momento al sordido strip club con piacenti spogliarelliste pronte a strofinare la loro pelle profumata sulla vostra. Al giocatore è lasciata la più totale e assoluta libertà nel raggiungimento del proprio scopo, così l'eventuale ripetizione di una stessa missione si rivela ogni volta un'esperienza completamente diversa. L'importante è agire senza scrupoli, vivere nel lusso più sfrenato e pensare solo a se stessi e al proprio piacere!

L'OPINIONE DI PCGW



Il gioco tende irrimediabilmente a soddisfare il nostro voyeurismo

Ci siamo sempre chiesti fin dove potessero arrivare i Sims, poi è arrivato **The Sims 2**, giusto per tacere delle patch, e poco prima la bomba **Singles**. Ebbene, a prima vista potremmo dire che 7 Sins non abbia inventato davvero nulla di nuovo, ma sarebbe ingiusto nei confronti di un gioco che tenta, tutto sommato, di distinguersi dalla massa pur prendendo ispirazione da molte fonti. Il gioco tende irrimediabilmente a soddisfare il nostro voyeurismo, e senza dubbio ci riesce piuttosto bene. Tuttavia, alcune situazioni non sono divertenti come potrebbero e, dopo un po', ci si può stancare di ripetere più o meno sempre le stesse azioni. Passato il primo momento di stupore, si finisce per grattare la superficie. Potreste non essere dei reali appassionati del genere, e il gioco potrebbe venirvi a noia. Nel caso contrario, vale sicuramente una prova.

il Verdetto

7 SINS

76

SVILUPPO
Atari

PRODOTTO
Atari

SITO UFFICIALE
www.7sins-game.com

MULTIPLAYER
PC: -
LAN: -
Internet: -

HARDWARE TEST
Processore: 1 GHz
RAM: 256MB
Scheda Grafica: Classe 2

PRO E CONTRO
+ Piccante
+ Piuttosto vario
+ Buona grafica
- Un po' forzato
- A tratti ripetitivo

la Scheda

GRAFICA	82%
SONORO	84%
CONTROLLI	76%
ATMOSFERA	89%
DESIGN	72%
MULTIPLAYER	-%

Consigliato ai fan di:
THE SIMS 2 e SINGLES

ACCESS MAIN ELEVATOR

FORM UP

07

010

Star Wars: Republic Commando

LucasArts ci manda finalmente in missione con i trooper della Repubblica. **Poca tattica ma azione a volontà!**

Molta curiosità avevano suscitato in noi le prime anteprime di questo ennesimo titolo ispirato alla nuova trilogia di Star Wars. Per chi ancora non lo sapesse, in **Republic Commando** il giocatore veste la candida armatura dei soldati-cloni della Repubblica (a un passo dal divenire Impero), e prende parte a missioni speciali spesso distanti dagli affollati campi di battaglia.
La nostra squadra, infatti, è composta da cloni "scelti", addestrati in modo particolare e dotati ognuno di speciali abilità.
Ci troveremo quindi al comando di elementi da gestire in maniera complementare in missioni che, almeno queste erano le premesse, richiedono un certo acume tattico. Ora, in sede di recensione, possiamo dire, in linea generale, che **Republic Commando** è un gioco ben strutturato, che si presenta graficamente pulito e curato e che offre un ottimo livello di giocabilità. Purtroppo, però, le aspettative di uno sparatutto tatticamente approfondito vanno quasi totalmente perdute.
La prospettiva di una squadra composta da soldati specializzati era una valida premessa per attendersi un gioco che non si basasse unicamente sul fare fuoco contro il nemico, ma questo aspetto non è stato sviluppato a dovere. Nelle missioni che compongono le tre macro-campagne di **Republic Commando** ci muoveremo tra navi abbandonate, basi spaziali e ambienti di vari pianeti; affronteremo razze aliene e droidi da combattimento ma tutto in maniera piuttosto lineare, dando libero sfogo alle nostre armi e sfruttando solo di rado le potenzialità tattiche della squadra. In alcune circostanze, compiti dedicati a particolari membri del nostro team potranno anche essere svolti, con eguali risultati, da altri uomini, vanificando di fatto le specializzazioni di ognuno. Certo, c'è da dire che in molte situazioni concitate l'organizzazione tra voi e i vostri compagni risulta efficiente, con reciproche manovre di supporto e copertura, ma di sicuro si poteva fare molto di più in questo senso. L'interattività con gli scenari è limitata solo ad alcuni luoghi preposti e appositamente contrassegnati da particolari indicatori, altra caratteristica che limita molto la varietà di gioco di **Republic Commando**. In sostanza, se considerato come puro sparatutto di squadra, questo nuovo titolo LucasArts

DOVE CI SIAMO VISTI? In alcuni passaggi, questo gioco ricorda molto da vicino Metroid Prime per GameCube.

GIOCO DI SQUADRA Collaborare per sopravvivere: è così anche nel mondo di Star Wars.

si presenta come un prodotto tutto sommato solido e ben realizzato, sicuramente appetibile per gli amanti del genere e per tutti i fan della saga di Star Wars. Grafica e sonoro sono su ottimi standard, l'azione non manca ed è piuttosto coinvolgente, ma in generale non vi è traccia di quel carattere distintivo che il gioco aveva tutte le potenzialità per mostrare. Nulla di particolarmente esaltante anche nel multiplayer, che oltre alle solite modalità presenta anche la "Assault", in pratica una variante del più classico "Capture the Flag" che però non colpisce più di tanto. Non nascondiamo, comunque, che combattere dall'altra parte della barricata dà sempre una certa soddisfazione e, pur rimpiangendo quel pizzico di profondità che manca, **Republic Commando** ci ha regalato qualche ottimo momento di gioco. Peccato per l'ennesima occasione di innalzarsi sopra la media non sfruttata come si poteva. Ah, Lucas, stai proprio invecchiando...

Di certo, è innegabile che in questa occasione i programmatori si siano ispirati agli sparatutto più recenti, anche su console: impossibile non notare alcune somiglianze con **Metroid Prime** di Nintendo e qualche ispirazione da **Halo**: il tutto, calato nel mondo ormai sovraffollato di Star Wars, farà impazzire i fan.

Gli altri dovrebbero procedere alla proverbiale prova pre-acquisto.

L'OPINIONE DI PCGW



Per catturare un giocatore è ancora sufficiente creare un buon titolo che sappia divertire

Certo, le aspettative erano diverse e **Republic Commando** alla fine offre meno di quello che aveva lasciato intendere, ma non si può negare che si tratti comunque di un ottimo shooter. Forse al giorno d'oggi per lasciare un segno tangibile nel mondo dei videogiochi si devono solo creare veri capolavori e si devono spesso portare innovazioni decisive, ma per fortuna per catturare un giocatore è ancora sufficiente creare un buon titolo che sappia divertire. Se poi si ha alle spalle un universo come quello di Star Wars dal quale attingere allora il lavoro è ancora più facile. Più che la poca profondità tattica, in **Republic Commando** abbiamo rimpianto una scarsa durata prettamente in termini di ore di gioco, ma non c'è dubbio, che si tratti di un titolo che saprà soddisfare molti giocatori.

il Verdetto

STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO

81

SVILUPPO
LucasArts

PRODOTTO
LucasArts

SITO UFFICIALE
www.lucasarts.com/games/

MULTIPLAYER
PC: 1
LAN: 1 - 4
Internet: 16

HARDWARE TEST
Processore: 1 GHz
RAM: 256 MB
Scheda Grafica: Classe 3

PRO E CONTRO
+ Ottima presentazione
+ Combattimenti coinvolgenti
+ Finalmente valorizzati i trooper!
- Poco spessore tattico
- Troppo corto

la Scheda

GRAFICA	83%
SONORO	81%
CONTROLLI	82%
ATMOSFERA	84%
DESIGN	79%
MULTIPLAYER	75%

Consigliato ai fan di:
CALL OF DUTY e RAINBOW SIX.

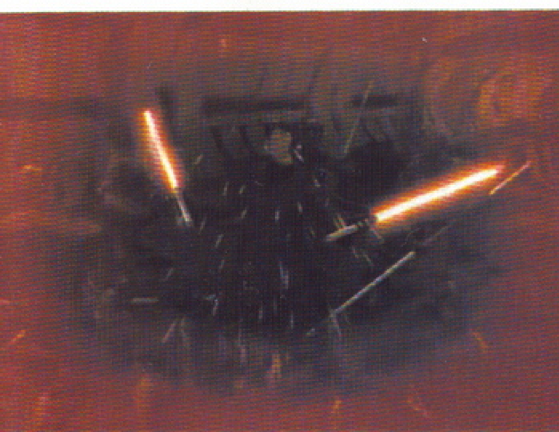


Star Wars Knights Of The Old Republic II: The Sith Lords

Pronti a immergervi di nuovo nell' universo di Star Wars?

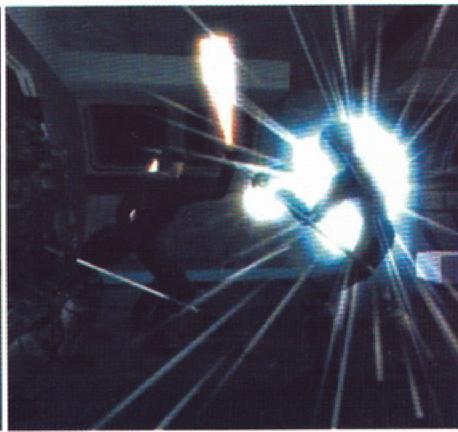
Affidatevi a Obsidian e alla pesante eredità di BioWare.

Se avete giocato il primo **KOTOR** sapete già di cosa stiamo parlando, ma chi non avesse giocato questa pietra miliare nella storia dei videogiochi ispirati a **Star Wars** non si preoccupi: il protagonista di **The Sith Lords** è un personaggio completamente differente, e la trama, pur dipanandosi dagli eventi del prequel, è facilmente comprensibile anche a chi non sia un fan dei film di Lucas. Il gioco inizia con la vostra più completa amnesia: sapete di essere un Jedi, un guerriero versato nelle mistiche vie della Forza, ma non avete la più pallida idea di dove siate e di dove sia finita la vostra spada laser. Attraverso la forza e la diplomazia dovrete scavare nel vostro passato e in quello dei compagni che di volta in volta incontrere te per la strada, e scegliere se resistere o cedere alle tentazioni del Lato Oscuro della Forza. Dal punto di vista della meccanica di gioco **KOTOR II** si discosta pochissimo da quello che era il gameplay nel primo episodio: principalmente esplorare differenti ambienti, interagire con una enorme varietà di personaggi controllati dal computer e folgorare con la spada laser (una volta che l'avrete trovata, s'intende) orde di nemici alieni e non. Molto interessanti le opzioni di diplomazia, che vi porteranno ad uno scavo profondo nelle ragioni del vostro protagonista e di chi avrete scelto come suoi compagni di avventura. Ogni dialogo è un'occasione per scegliere il vostro cammino di Jedi, da un lato o dall'altro della Forza. Anche i vostri coprotagonisti, che potranno essere fino a due, saranno spesso mossi da motivazioni personali, potranno criticare o condividere il vostro cammino, e se il vostro comportamento andrà contro le loro idee, preparatevi ad affrontare accese discussioni. Introdotte nuove armi, armature ed oggetti, oltre alla possibilità di aggiornare e potenziare le vostre armi in appositi laboratori. L'avanzamento del personaggio adesso si suddivide in sei sottoclassi, tre per ciascuno dei due cammini che vorrete intraprendere (Jedi o Sith), che permettono una maggiore abilità nella spada laser, nei poteri mentali, oppure un misto di entrambe. Inoltre, a differenza del primo **KOTOR**, ci sono alcuni sottolivelli in cui dovrete utilizzare soltanto uno dei coprotagonisti, rendendo





LA FORZA! Tutto si basa sulla solita Forza. Come sempre, è il momento di scegliere.





CAUSA EFFETTO Ogni scelta porta a un risultato differente e a un diverso bilanciamento della Forza.

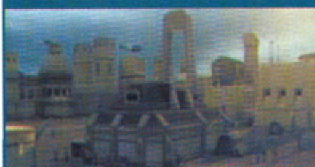


SUPER STAR Che fine hanno fatto i Cavalieri Jedi? A voi scoprirlo...

l'avanzamento di tutto il vostro gruppo qualcosa da pianificare strategicamente. Il sistema di combattimento utilizza lo stesso sistema del primo episodio, un intelligente misto di tempo reale e turni: in qualsiasi momento è possibile mettere in pausa il gioco e dare differenti ordini ai membri del gruppo, oppure giocare in tempo reale ogni combattimento.

Il protagonista potrà variare il suo stile di combattimento con la spada laser ed attingere da oltre sessanta poteri differenti, a seconda del lato della Forza in cui deciderà di schierarsi. Il motore grafico è rimasto invariato, e sebbene non dia grandi problemi di fluidità, i nuovi sviluppatori avrebbero almeno potuto risolvere alcuni bug che già abbiamo riscontrato nel primo episodio: alcuni personaggi sembrano passare attraverso i muri, e nei momenti più accesi della battaglia il framerate dà problemi di rallentamento. Un difetto di poco conto vista la complessità di questo gioco di ruolo, ma che aggiunta ai tempi piuttosto lunghi di caricamento fra un livello e l'altro, pesa sulla giocabilità complessiva. Discorso a parte per la colonna sonora (più di un'ora di musiche originali) e per il doppiaggio dei personaggi, veramente di alto livello. Anche la longevità è uno dei punti di forza di questo titolo: 30-40 ore di gioco sono un ottimo standard, soprattutto per un gioco di ruolo.

L'OPINIONE DI PCGW



Prosegue perfettamente nella strada intrapresa dal capolavoro Di BioWare

Di certo un po' della magia che avevamo avuto modo di vivere nel primo, mitico **KOTOR** è andata persa. Purtroppo, questo sequel fila meno liscio del suo illustre parente, e tende ad annoiare in alcuni punti. Questo non vuol dire assolutamente che non sia un gran gioco: complesso e incredibilmente vario, **The Sith Lords** prosegue perfettamente nella strada intrapresa dal capolavoro Di BioWare. Il gioco è assolutamente fedele all'Universo di Star Wars e saprà mandare in visibilio tutti i fan della saga di Lucas. Tutti gli altri si troveranno di fronte un ottimo gioco di ruolo, forse altalenante nel ritmo ma senza dubbio da tenere in grande considerazione, se si è fan del genere. In definitiva, un acquisto consigliato: **KOTOR** si conferma come una delle saghe migliori legate a questo universo.

il Verdetto

STAR WARS KOTOR II

83

SVILUPPO
Obsidian Entertainment

PRODOTTO
LucasArts/Activision

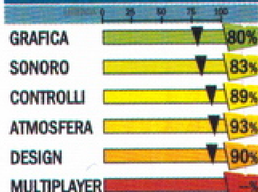
SITO UFFICIALE
www.lucasarts.com

MULTIPLAYER
PC: -
LAN: -
Internet: -

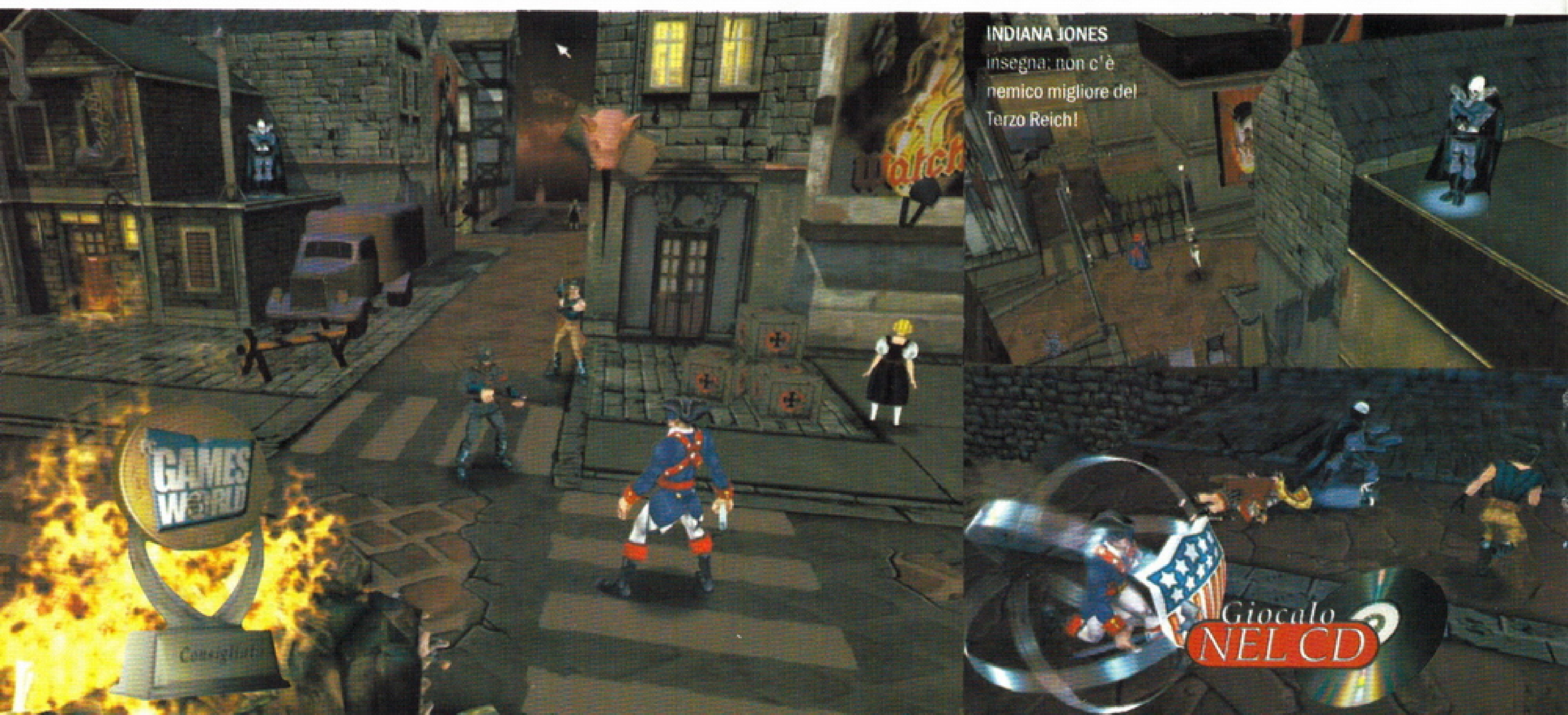
HARDWARE TEST
Processore: 1GHz
RAM: 256MB
Scheda Grafica: Classe 3

PRO E CONTRO
+ Fedele all'universo di Star Wars
+ Vario e longevo
+ Grafica discreta
- A volte noioso
- Non è all'altezza del primo

la Scheda



Consigliato ai fan di:
KOTOR E MORROWIND

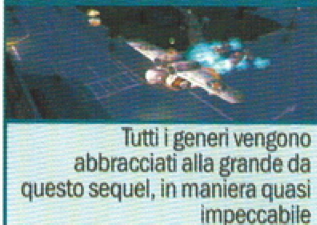


Freedom Force vs. The 3rd Reich

Anche spediti a combattere nel passato, **i supereroi della Irrational Games sono sempre più entusiasmanti**

A tre anni dal grande successo di **Freedom Force**, la Irrational Games presenta un'espansione al suo gioco di ruolo che si appresta a fare la felicità di tutti i fan della serie. Molti aspetti che hanno reso tanto interessante il titolo originale, in **Freedom Force vs. The 3rd Reich** appaiono ulteriormente migliorati. I modelli dei personaggi sono splendidamente riprodotti e, soprattutto, gli ambienti di gioco sono ancora più ricchi di dettagli, con animazioni sempre più curate e spettacolari. Buono anche il sonoro, nonostante i dialoghi forse un po' "pacchiani" dei personaggi. L'ambientazione di questo sequel vede i nostri eroi viaggiare nel tempo per arrivare a combattere nel bel mezzo della Seconda Guerra Mondiale. Nonostante il radicale cambio di scenario, però, la trama è stata ottimamente strutturata ed equilibrata. Il gameplay non ha subito variazioni di rilievo rispetto al titolo precedente e risulta sempre immediato e scorrevole. Resta praticamente invariato anche il vastissimo sistema di creazione dei personaggi, grazie al quale potrete ancora dare sfogo alla vostra fantasia nel generare eroi dai più disparati poteri. **Freedom Force vs. The 3rd Reich** è davvero una splendida conferma da parte della Irrational, che arricchisce uno dei suoi titoli migliori con un'espansione che regalerà a tutti gli appassionati ore di puro divertimento, anche grazie alle valide modalità multiplayer. Unico difetto degno di nota è la carenza di presentazione di alcuni personaggi, la cui storia resta troppo avvolta nel mistero, ma quando vi troverete tra raffiche di plasma e getti di fuoco non ci farete più molto caso...

L'OPINIONE DI PCGW



Tutti i generi vengono abbracciati alla grande da questo sequel, in maniera quasi impeccabile

La Seconda Guerra Mondiale ha stregato anche i supereroi, incredibile! Eppure **Freedom Force vs. The 3rd Reich** è un gioco che difficilmente può lasciare indifferenti gli amanti di strategia, azione e gioco di ruolo. Tutti generi che vengono abbracciati alla grande da questo sequel della Irrational Games strutturato in maniera quasi impeccabile. Risulta divertentissimo anche solo cimentarsi nella creazione dei supereroi grazie al fantastico editor, e poi durante i combattimenti, nei quali dovrete utilizzare i vostri eroi in modo complementare, gli effetti dei poteri e l'interattività con gli scenari sono un vero spettacolo. Lo svolgersi della storia e i nuovi avversari che vi troverete di fronte sapranno catturarvi totalmente e ogni volta sarà difficile salvare la partita e spegnere il PC per andare a cena!

il Verdetto

FF VS 3RD REICH

90

SVILUPPO
Irrational Games

PRODOTTO
Vivendi Universal Games

SITO UFFICIALE
www.freedomfans.com/ffvttr

MULTIPLAYER
PC: -
LAN: 4
Internet: 4

HARDWARE TEST
Processore: 733 Mhz
RAM: 128 Mb
Scheda Grafica: Classe 3

PRO E CONTRO
+ Fantastico editor
+ Combattimenti spettacolari
+ Ottima trama
+ Tecnicamente più ricco
− Presentazione dei personaggi

la Scheda

GRAFICA	91%
SONORO	78%
CONTROLLI	83%
ATMOSFERA	92%
DESIGN	89%
MULTIPLAYER	85%

Consigliato ai fan di:
FREEDOM FORCE e COMMANDOS



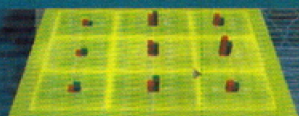
IL CALCIO DI DANTE. Il gioco è tutto tradotto in italiano.

Scudetto 5

Cambia la squadra ma non il nome: tuttavia, il passaggio è meno traumatico del previsto!

Uno **Scudetto** che non è stato realizzato da Sports Interactive: qualcosa che, fino a poco tempo fa, avremmo reputato incredibile. Eppure, questa industria è strana. Eccoci a parlare della nuova gestione del manageriale più amato dai giocatori PC. la prima preoccupazione che hanno avuto i ragazzi di Beautiful Game Studios, per la prima volta alle prese con questo franchise, è stata senz'altro la semplificazione del gioco. Questo non vuol dire però che **Scudetto 5** sia privo dello spessore sufficiente a renderlo appetibile ai suoi storici appassionati.
In realtà gli sviluppatori sono riusciti, pur senza aggiungere nulla di particolarmente nuovo al genere, a mantenere inalterate tutte le caratteristiche positive del titolo precedente, aggiungendo anche qualche nuova feature, ma snellendo l'intero sistema di gioco per renderlo ancora più user-friendly.
La disposizione dei giocatori in campo, ad esempio, è divenuta totalmente libera e permette di posizionare i vostri uomini ovunque vogliate. In questo modo è possibile creare formazioni e tattiche del tutto personalizzate ed esaltare le caratteristiche di rilievo di ogni calciatore. A seconda della posizione che darete a ogni uomo, infatti, verranno messe in risalto le sue capacità offensive o difensive e questo aggiunge senza dubbio moltissima profondità al titolo. In generale i menu sono divenuti più semplici da navigare, cosa che ha giovato particolarmente al sistema degli allenamenti, ora molto più piacevole e meno frustrante da gestire. Gli sviluppatori, inoltre, sono riusciti a ottimizzare il gioco per ridurre i tempi di caricamento che spesso hanno rappresentato un tallone d'Achille per la serie. Da sottolineare anche il cambiamento della schermata di simulazione della partita, che da un semplice 2D dall'alto passa a una visuale isometrica molto più dettagliata e piacevole.

L'OPINIONE DI PCGW



Anche quest'anno la Eidos è stata capace di presentarci un manageriale che saprà soddisfare tutti gli appassionati

Come sempre la banca dati è fornita ed esaustiva, cosa fondamentale per qualsiasi manageriale che si rispetti. Scudetto 5 quindi presenta tutte le caratteristiche per meritarsi un posto d'onore nel suo campo. Certo, non ci sono nuovi elementi particolarmente rivoluzionari che possano sbaragliare i concorrenti, ma anche quest'anno la Eidos è stata capace di presentarci un manageriale che saprà di certo soddisfare tutti gli appassionati calciofili. Insomma, proprio quando temevamo che la fuga di cervelli di Sports Interactive nei lidi Sega avrebbe significato la morte del celebre marchio **Championship Manager**, veniamo rincuorati da un gioco decisamente buono sotto tutti i punti di vista. I maniaci della serie possono sorridere, il nome di **Scudetto** è salvo ancora una volta.

il Verdetto

SCUDETTO 5

82

SVILUPPO
Beautiful Game Studios

PRODOTTO
Eidos/DDE

SITO UFFICIALE
www.scudetto5.it

MULTIPLAYER
PC: -
LAN: -
Internet: -

HARDWARE TEST
Processore: 1GHz
RAM: 256 Mb
Scheda Grafica: Classe 2

PRO E CONTRO
+ Completo
+ Dettagliato
+ Nuove caratteristiche
+ Migliorie grafiche
− Nessuna evoluzione

la Scheda



Consigliato ai fan di:
FOOTBALL MANAGER e PC CALCIO